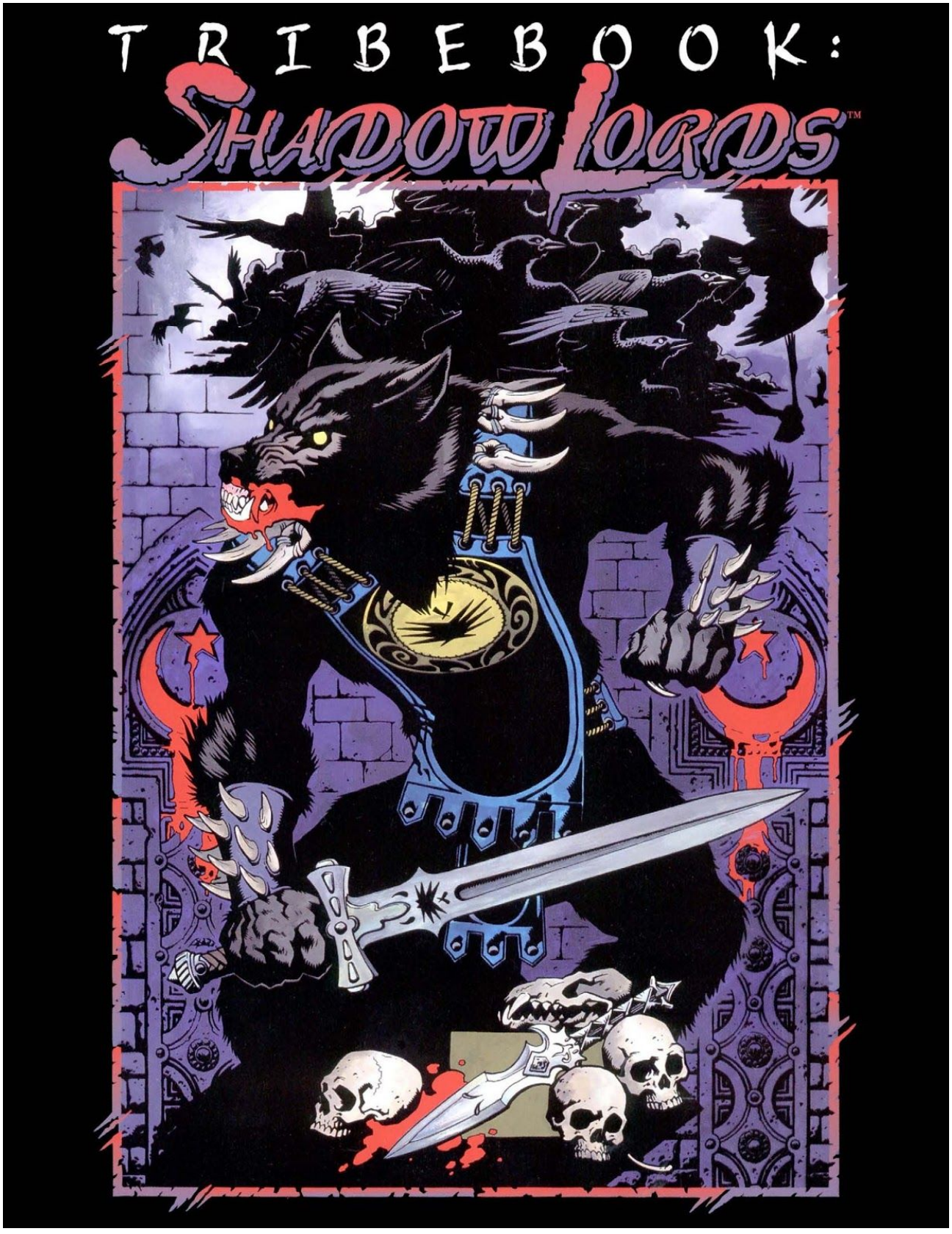
Книга Племени

Лорды Тени



Перевели: Mitkarh, Енот

Приближается буря.

Из личного дневника Шона Агаче

14 июня 2002

Чёрт! Прошло изрядно времени с тех пор, когда я последний раз делал запись в дневнике. Последняя было где-то в мае? Да, 25-ого мая. Три недели. Ох, и дофига же случилось за эти три недели! Но дерьмо, которое произошло за последние несколько дней — это реально серьезное дерьмо даже по меркам Лос-Анджелеса. И я оказался в самой его гуще. Но на самом деле это не удивительно: половина департамента думает, что я грязный коп. И не то чтобы они совсем неправы. Так что логично думать, что когда дела катятся в Тартарары, я ошиваюсь где-то поблизости. Но Богом клянусь, это кровавая заваруха удивила меня так же как и всех остальных. Я может и грязный, но есть черта, которую даже я не перейду. Вроде вывешивания тупых сереблоклыковских щенков на просушку для всеобщего обозрения. Но походу не все в моей стае придерживаются тех же стандартов. И из-за этого передохла куча народа.

Все началось пару недель назад. Дела шли тихо-мирно, особенно в тех районах, которые держу лично я. Мы вообще лучше справляемся с тем, что происходит на улицах, чем большинство долбокряков, которые думают, что могут справиться с каждым произошедшим косяком. Мы другое дело: мы минимизируем угрозы, вовремя подчищаем самое опасное дерьмо и разруливаем все так, чтобы люди могли жить спокойно и хотя бы улицу перейти, не получив пулю в башку. И кое-кто мог бы назвать это «крышеванием». Ну потому что это реально оно! Да, это не идеальное решение, зато оно работает. Такой подход снижает нежелательную смертность до минимума, и улицы выглядят прилично. А то, что это делает меня грязным копом... Скажите это моему среднему пальцу, сосунки! Когда приблизитесь к моим результатам хотя бы наполовину — дайте знать. Нам хотя бы будет что обсуждать.

В любом случае, дилеры, сутенеры и ворьё знают, кто тут папка и чьи правила. Большинство из них даже достаточно сообразительны, чтобы играть по ним. Но время от времени, конечно в городе появляются новички. Очередной умник, который думает, что может взять, что захочет и свалить с этим, избежав последствий. Обычно, это какой-нибудь вампирос, который думает, что его грязные трюки — это выигрышный лотерейный билет или иммунитет против копов. Но у меня для тебя новости, дружок: здесь это не прокатит! Я и мои парни — мы имеем дело с кровососами много веков и знаем как прижать их к ногтю. И знаешь, что? Прижмем каждого. Вопрос лишь в том, как и когда. Прежде, чем мы проломим им черепа, они порой успевают устроиться поудобнее и вонзить свои жвальца в пару-тройку местных. Вот тут и начинается: дерьмо попадает на вентилятор, а мне приходится его разгребать.

Ну и пару недель назад как раз началось такое. Количество дури на улицах начало расти стремительно. В основном по-ночам. И не то что доза здесь, доза там... Я говорю про тонны крэка, мета и любой дряни, какую ты можешь себе представить — целые районы посыпаны ею как долбанным снегом. Параллельно гопари всех мастей начали сбиваться в банды, и нам пришлось подчищать несколько стремных перестрелок по всему округу. Будто кто-то нажал на сраную кнопку «Больше жести!». И после двух или трех таких происшествий я начал копать, что за мудак стоит за всем этим. И уж конечно, не я один взял этот след. Наш возлюбленный капитан запрыгнул прямо мне на шею, прямо как драная макака, потому что драная макака он и есть. Начался гундёж: «Шон, выясни, что за херня и исправь!». Он реальная заноза в заднице. Родич Серебряных Клыков, который хочет отжать мой значок сильнее, чем кто-либо то ни было. Но знаешь, куда но бежит, когда запахнет жареным? Точно! Он бежит ко мне. Драная макака! Ну и вот он стоит, и грузит, и грузит меня, как

именно я должен делать мою работу. Чудила просто хочет улучшить отчётность, потому что планирует баллотироваться в городской совет этой осенью. Ну да. Удачки. Так что я просто киваю и говорю ему то, что он хочет услышать, а сам собираюсь пройтись по притонам и вытрясти то, что хочу знать.

Естественно, я начал с собственного септа. Кстати, он у нас довольно крутой. Крис и я копы. И мы реальная ударная сила, делаем самую грязную работу в городе. Там полно хороших людей, в основном кинфолков. Мы, конечно, не правим городом единолично или что-то вроде того, но мы трудимся в поте лица, чтобы организовать из Родни настоящую сеть информаторов на улице, быть в курсе всего, что происходит и следить за плохими парнями, чтобы выводить их из игры сразу же, как они решат, что могут нарушить наши правила. Короче, мы — это просто мы. Остальной септ, конечно, делает дела сильно иначе. Кое-кто сбивается в стаи и, полагаясь на приятелей, разнюхивает про активность вампов и Вирма, чтобы быть в курсе раньше всех прочих. Другие фигачат фриланс (в основном как охотники за головами или в нацгвардии), а кое-кто даже сойдет за добропорядочных горожан, но все они гнут спину как проклятые, чтобы поддерживать мир и покой. Вот что забавно, кстати. Ты бы мог решить, что городские детки вроде нас должны быть Стеклоходами или Костоглодами, но хрен там было. Мы Лорды Тени самой первой пробы и делаем то же, что делали наши предки веками: помогаем нашей родне выживать и удерживаем сильных мира сего от глупостей, чтобы они не слишком опьянели от своей власти. Мы, кстати, знаем парочку Костоглодов, но они в основном упарываются по благотворительным ночлежкам, вытрезвителям и подобной фигне. Копов среди них точно нет. Возможно, им просто тяжело найти нужные струны, чтобы играть с нами на одной волне из-за их Проклятья, но это норм: мы делаем своё дело, они свое, и вроде нормально уживаемся.

В любом случае мы встретились с остальными парнями и девчонками из септа, и они рассказали, что слышали про новых игроков в городе. Продукт класса премиум и нечеловеческая способность толкать его везде, где это принесет максимум вреда. Не нужно быть гением, чтобы догнать, что происходит что-то сверхъестественное: люди, конечно, творят мрачную херню, но даже лучшие из них недостаточно организованны, чтобы устроить такой хаос за столь короткое время. Ну то есть, наверняка, теоретически это возможно, но на практике так не бывает. Я сразу же прикинул, что это вампирос плетёт свои сети, и все в септе согласились с этим. Так что послал их поразнюхивать по округе в надежде, что они найдут способ прижать эту гниду прежде, чем он станет слишком большой занозой в заднице.

Но не свезло. Пару часов спустя мне позвонил Айс Пэк — рэпер самоучка, один из этих «Славных Лордов». Пацан вообще-то с Ямайки, но когда он Обратился, то обнаружил полный набор балканских прибамбасов, положенных Лорду, так что теперь это черный парень, который думает, что он Распутин или что-то вроде того. Сраный клоун, но до тех пор, пока он держит свое слово и прикрывает парней, всем пофигу. Короче, он рассказал мне, что наш дружок-вамп часть какого-то культа дохлых змей, типа «Змеиный Шабаш» или какая-то хрень в этом роде. Мы никогда не выясняли тонкостей, но в действительности это никогда не имеет значения — главное, что он реально крутой засранец, упоротый по вуду и упакованный по самое небалуйся. Сильное моджо, толпа лакеев, солидное производство. Ну и я спросил Айса, откуда вообще вылез этот хрен. Пиявки с такими ресурсами не выпрыгивают как чертик из табакерки, а? Но серьезно, какого хрена?!

Айс рассказал мне, что этого парня турнули из Майями, чтобы пересидеть здесь, пока там уляжется жара. Довольно тупой способ спрятаться, так-то. Учитывая, сколько внимания он к себе привлек. Но может он просто решил, что имеет дело с кучкой нормалов. Вообще довольно разумное предположение: это тихое местечко и фрики вроде нас обычно не упарываются по городам. Вот только его причины мне по боку. Его надо кончать так или

иначе. И моя работа - выяснить, как лучше это сделать.

Основная проблема в том, что наш новый дружок-дилер - вампирос. Ну то есть обычно это не проблема. Но чёрт подери, этот парень знает, как прятать концы в воду. Его дистрибьюторская сеть - сущий кошмар. Нам так и не удалось пробиться дальше первых её слоев: словно в кирпичную стену постучались. Это означало, что даже если мы узнаем, кто он такой, то все равно большинством доказательств в суде можно будет подтереться. А это в свою очередь означало, что нам не удастся привлечь стандартные полицейские ресурсы, чтобы закрутить ему гайки. Было бы круто, конечно, вынести его дверь вместе с толпой спецназовцев, а делать тоже самое когда все, что у тебя есть - горстка Даров… Ну, удачки! В смысле нам-то норм, но не пацанам из Наркоконтроля. А значит, нам придется все делать самим. Но одной стаи для этого не достаточно.

Ну и пока мы пытались вынуть наши головы из задниц, другие стаи из септа принесли весть о том, что на улицах все делается мрачно. Полиция оказалась бессильна остановить нашего вампироса. Просто потому, что он был повсюду, его стало чересчур. Хитрый засранец решил использовать копов в своей схеме и спровоцировал не просто бандитские разборки, а беспорядки и панику по всему городу. Мундиры вмешались, чтобы остановить это, но прежде, чем им удалось, мы не досчитались многих наших. Ублюдок использовал беспорядки, как прикрытие, чтобы убрать наших лучших парней, включая Айс Пака. Это была бойня и ничто не предвещало никакой надежды на просвет.

Ну и с этого места вечер сделался томным. В пригородах Лос-Анджелеса вообще-то несколько стай Серебряных Клыков, и даже половины из них хватило бы, чтобы спасти наши задницы. Поэтому я поговорил со своим капитаном, о том, чтобы вызвать их, а он просто послал меня. Я посмотрел на него, будто у него три головы выросло или типо того: межплеменные разборки — это, конечно, круто, но у нас тут образовалась реальная проблема! Но если подумать, этот козел не помог бы мне, если бы даже захотел: если ты родич Серебряного Клыка, то нужно не раз и очень серьезно продолбаться, чтобы застрять в этой жопе вместе с нами. Если бы его отношения с племенем были так уж хороши, то он бы жил в местечке вроде Беверли Хиллс или Санта-Моники. Так что толку с него как с быка молока.

Это означало, что мы сами по себе и должны драться с кровососом своими скудными силами, откусывая от его ресурсов небольшие куски до тех пор, пока не загоним его в угол. Это, конечно, довольно грязный и стрёмный способ, но единственный доступный нам - Клыки не стали даже слушать меня, заранее решив, что это ловушка. Клыки и Лорды не ладят даже в лучшие времена, а нынешняя ситуация не делала это дерьмо проще. Однако, не то что бы у нас были другие варианты, а это означало, что мы натурально в жопе, если только Манна Небесная не свалится на наши головы.

И, кстати, именно это, бля, и приключилось.

Оказалось, что в септе Серебряных Клыков как раз бродила закваска из юных амбициозных мажоров, которым решительно было нечем заняться. Ну и один из них, Арун из Дома Вирмфо по имени Джастин Филлипс, заметил такой, что у нас творится и решил вмешаться. Вундеркинд по всем статьям: крутой фехтовальщик на клейвах без херни и уже с репутацией сурового парня, если дело доходит до охоты на кровососов. Приди он прямиком к нам, мы бы все круто разрулили. Куча славы для всех, учитывая насколько все пошло по звезде. Но ему это было по бую — он хотел повесить голову этого вампа себе на стену единолично, чтобы потом тыкать нам этим в рожу.

Каким-то образом — я до сих пор не знаю каким и надеюсь никогда не узнать — Крис разнюхал про это и сконтачился с Филлипсом. Он выдал мажору имена избранных лакеев: парней, без которых весь сетевой маркетинг вампироса посыпался бы. Но, видишь ли, наш

племенной опыт говорит, что эти змеи-культисты-кровососы действуют только через посредников. И слишком ссут решать проблемы собственноручно. Так что выкоси сержантов, и их армия обосрется. Но мы бы не смогли этого сделать: они слишком хорошо окопались и обзавелись своими собственными иммунитетами на улицах. Рискни мы дернуться и недавние уличные беспорядки показались бы нам безудержной тусой в доме престарелых. Но Филлипс решил, что это как раз то, что ему нужно.

Тупая была идея. Просто охрененно тупорылая. Вампирос мгновенно просек, что задумал Филлипс. И поджидал его в засаде. У пиявки оказалась реально сильная кровь. А его шестерки вооружены до зубов. Всего этого оказалось достаточно, чтобы поиметь Филипса как немощную старушку. Смерть пацаненка была бы сама по себе достаточно говеным вариантом, но наш кровосос оказался натуральным садистом. Он решил, что всегда есть способ выбесить Гару еще больше и попробовал обратить Клыка. Меня до сих пор трясет при мысли о подобном.

Но ты представляешь, чем это закончилось. Филипс обращения не пережил и кончился в чудовищных мучениях. Я тебе так скажу, это один из самых говенных способов покинуть этот сраный мир. Не говоря уже о том, что подобного оскорбления оказалось более, чем достаточно, чтобы Клыки сходили с ума от Ярости. Кстати, держи в уме, что на тот момент я был вообще не в курсе произошедшего. Я в этот момент был занят своими обычными делами. Насколько это возможно, когда в твоем городе беспорядки, и он больше напоминает горячую точку. Так что когда Клыки появились на моем пороге, требуя объяснений, как я мог допустить подобное, я понятия не имел, что нужно этим клоунам. Так я им и сказал. В ответ они назвали меня лжецом и попытались мне предъявить всякую хрень про Литанию, оскорбляя мою честь, называя меня предателем и бла-бла-бла. Они предъявили мне, что Филлипс был здесь и преследовал «моего» вампира. И типо это я допустил, что щенка прикончили. А я такой им: это было бы охрененно здорово, если бы вы почесались хотя бы предупредить меня, потому что старина Джастин решил не звать меня на свою вечеринку.

Когда они наконец поняли, что им со мной ничего не светит, Клыкам стало скучно и они поскакали дальше навстречу своим приключениям. Но бледности в них, конечно, прибавилось. Они потребовали, чтобы я рассказал им все, что я знаю о «моем» вампире (и, кстати, то, что они называли гавнюка «моим», реально начало раздражать), потому что теперь они собрались навести порядок. Ну и я такой: эй, чё нет! Ведь это то, что я хотел от них с самого начала. И не будь мой сраный лейтенант таким бесполезным ссыклом, мы могли бы все это закончить неделю назад. И смертей было бы меньше. На это Клыкам возразить было нечего. Но теперь они забрались в нашу лодку, по крайней мере до тех пор, пока мы следовали их командам.

Ну и я рассказал обо всем этом Крису, мол, потеря их маленькой восходящей звездочки заставила Клыков чутка расстроиться. А Крис ухмыльнулся и сказал: «Ага. Походу тот телефонный звонок полностью окупился».

Ну и я сижу и пялюсь на него как идиот. И говорю, мол, ты о чем вообще? А сам уже знаю, что дела пошли охренеть как неправильно. Что-то щёлкнуло в моей голове и я заорал: «Срань Господня! Что ты натворил?».

Крис тут же перешел в оборону: «Ты же помнишь, что Клыки не хотели вмешиваться? Помнишь, ну?» Я нехотя кивнул. «Ну я и прикинул, как мы можем их расшевелить. И этот Филлипс, он был прямо там, буквально умолял меня попользовать его! Ты же помнишь, каким умным возомнил себя этот жопошник?» Конечно, Крис был прав. Филлипс всегда был заносчивым говнюком и думал, что все знает о том, как работает город. «Ну и он внезапно получил звонок от небезразличного члена септа, который с охотой рассказал, как именно превратить этого вампа и его бизнес в нехилый бонус в виде славы и престижа. Ты же

знаешь, как Клыки на это падки. Ну, доказывать всем, что они все еще эти могучие гару, которыми они хотят, чтобы мы их видели, а в процессе топить нас мордами в дерьме. Он та-а-а-ак этого хотел, Шон! Он в любом случае накосячил бы и без моей помощи; я просто направил его в нужную сторону».

Эта часть меня уже не отмораживала. Я предполагал, что Крис отмочит что-то подобное, потому что это регулярно происходит. Если кто-то уже уже идиот, постарайся хотя бы сделать его полезным идиотом. Но я знал, что это еще не все, о чем расскажет мне Крис. И действительно, следующая часть его рассказа — вот что действительно меня выморозило. «Так или иначе я не просто хотел вовлечь его в нашу борьбу; Клыки просто подождали бы в этом случае, когда все разрешиться само собой. Ну, убил бы он пару гулей, оборвал бы пару ниточек, ну и всё. А вот случись что с самим мажором, преврати его вампирос в показательный пример — вот тут дерьмо упало бы на вентилятор. Замочи их золотого мальчика, и Клыки наконец обратят внимание на реальные проблемы».

Вот теперь меня реально начало трясти: «Боже, Крис! Что ты, блядь, наделал?!» Я буквально орал, так что остальные копы в участке обернулись на нас. Крис спокойно попросил меня снизить тон и не без удовольствия раскрыл мне оставшиеся карты.

Он сказал: «Слушай, я просто оставил несколько подсказок там и здесь для парней этого вампа. Шепнул им, что Клык собирается сделать и как его подловить». Крис расплылся в зловещей ухмылке. «Это было так просто, мужик! Филлипс даже если бы захотел не смог бы быть более предсказуемым. Так что он величественно вальсировал прямиком в лапы вампиросу!» Я не мог в это поверить: Крис натурально сиял от гордости.

Я поинтересовался, как же это нахрен произошло, но ничего особенно удивительного не услышал. Крис знал, что я запрещу этот план, как только о нем узнаю, потому что этот сорт политики точно не по мне. Но как мой бета сам он легко проскочил бы — если только я не буду в курсе плана. Ведь тогда я мог бы отрицать нашу вину даже с паяльником в жопе, и нихрена бы Клыки с этим поделать не могли. И будем честны, это был идеальный план — если только предположить, что я хотел заставить Клыков страдать. Но я, блядь, этого не хотел. Я не хотел, чтобы они свалились на нас как тонна кирпичей и уж точно не хотел бы, чтобы гару разорвали на куски только за то, что он молод и туп. Но было уже слишком поздно — дело сделано, и знал я о нем или нет, теперь следовало помалкивать. Болтовня ничему не поможет, а если я настучу на Криса, то получу по шапке так же сильно как и он. Ну и я решил молчать. Но я позаботился о том, чтобы Крис наверняка и прочно запомнил, что такое поведение неприемлемо. И что при следующей подобной выходке, он пожалеет, что попался мне, а не Клыкам.

Кстати, о Клыках: как только они разработали план, остальные наши разделились, чтобы помочь им выловить всех лакеев пиявки одного за другим, тем не менее, найти самого вампа оказалось довольно трудно: мелкие ублюдки не хотели его сдавать — они никогда не хотят — так что потребовалось пара мощных Даров, чтобы развязать им языки, и наконец мы начали складывать паззл со схемами передвижений кровососа. Когда стало ясно, что такой тактики недостаточно и настал мой черёд: я не то чтобы сильно возражаю против средневековых методов, если гондон на моем допросе достаточно гнилая тварь, чтобы заслужить это. И эти уроды совершенно точно заслужили. После пары раундов один на один с паяльником все они запели как канарейки. После этого не составило труда вычислить, где искать вампироса.

По ходу работы мы начали понимать, что завалить ублюдину будет непросто. Он оказался довольно высокого ранга по вампирским стандартам, и как всё их говно постарше, имел тысячу планов и запасных схем на такие вот случаи. Вот только все они в основном предполагали столкновения с человеческой или вампирской угрозой, но не с гару. С

Клыками в качестве наших лидеров, мы получили необходимые ресурсы, чтобы разобрать его маленькую империю кусок за куском. В конце концов мы зажали его в каком-то подвале, чтобы разобраться с ним при свете дня, к сожалению, именно с этого момента в деле появился реальный нерв.

Найти кровососа оказалось самой простой частью работы. Большинство вампиросов днем беззащитны, но этот засранец построил себе настоящую крипту, чтобы иметь возможность действовать днем, не рискуя попасть на солнце. Это резко усложнило нам задачу, а чтобы добавить проблем, он подтянул пару дюжин тяжеловооруженных лакеев, так что нам понадобилось немало времени, чтобы разобраться с ними, пока те палили в нас серебряными пулями из УЗИ. Следовало предполагать, что он проработал план обороны, пока они отвлекали нас, сам вампир использовал свои Дары, чтобы стать невидимым в темноте. Он атаковал нас со спины и флангов, пока мы разбирались с его гулями. Так что каждый сраный дюйм продвижения стоил нам немало времени, но именно вопросом времени было, когда мы покончим с пушечным мясом. И вампиру было это известно так же хорошо, как и нам. Страх сделал его нервным и дерганым, но не менее опасным от этого: он использовал несколько реально мощных даров и сумел вырубить парочку Клыков за время боя. Хуже всего — и это реально выморозило многих из нас — оказался тот факт, что ублюдок вырезал собственное *сердце*! Лидер септы Серебряных Клыков решил было, что битва окончена, когда вогнал кол этому уроду в грудь. Вообще-то обычно это реально вырубает кровососущих ублюдков. И позволяет нам рвать их на ленточки без спешки. Но вампирос просто рассмеялся Клыку в лицо и выпотрошил его как сраную рыбу. Мы к тому моменту все уже были в Криносе, так что накинулись на него все вместе, распяли и вытащили на солнце, чтобы посмотреть, как он сделает *ПЫЩ*! Это не заняло много времени.

Как только кровосос подох, все успокоилось довольно быстро. Его миньоны разбежались, так что у нас не заняло много времени разделиться и восстановить равновесие и покой на улицах. Нам удалось уничтожить большую часть наркоты, которую он заготовил, и это позволило мне немного расслабиться. По улицам растекалось еще немало этого дерьма, потому что нет адекватного способа контролировать трафик, когда товар уже достиг основных точек сбыта. Зато нам удалось проследить линии поставок и других дел вампа, уходящие на восток. Клыки взяли этот след, поскольку в действительности он тянулся далеко за границы нашей юрисдикции.

Не смотря на то, что нам удалось победить, битва с вампиросом обошлась нам дорого. Мы потеряли несколько отличных парней и девчонок из нашего септа, но Клыки потеряли куда больше — их потери оказались фатальными. Они потеряли своего золотого мальчика, что неслабо их ранило, но то что они потеряли лидера своего септа их просто искалечило. Они оказались обезглавлены в том, что касается политики Гару. Так что я думаю, телефонный звонок Криса окупился гораздо больше, чем он мог рассчитывать. Наш голос стал решающим в том, как теперь делаются дела. Новый режим не крутится вокруг того, чтобы подлизывать Клыкам каждый раз, когда что-нибудь происходит. Теперь мы первые среди равных — все делают то, что мы скажем, но делают это потому, что мы убедительно показываем, как всё может быть сделано правильно, а не потому, что мы раздаем приказы. И я убеждаю себя, что теперь все наладилось. Старому режиму конец, и теперь мы заняты тем, чтобы решать вопросы быстро и эффективно вместо того, чтобы торчать на скучных церемониях. И это главное, не так ли?

Я говорю это, но кое-что меня беспокоит. Все эти перемены, не отменяют того факта, что мне стало чертовски сложно смотреться в зеркало в последние дни. Слишком много мы заплатили за наш покой невинной крови. И я не могу смириться с тем, что это нормально. Не может быть, чтобы Гайя хотела именно этого. Я знаю, что мы на войне за выживание и что нам порой приходиться делать вещи, которыми мы не гордимся, но... Это все равно не

оправдание. Это не индульгенция на то, чтобы сливать любого, кто подвернулся под руку в нужный момент. Мы все еще должны помнить, что мы люди как минимум отчасти и должны поступать соответствующие. И если мы не можем с этим справиться, то может вообще не достойны выжить.

Мы, Лорды, всегда были такими: делали спорные вещи во имя высшего блага. И действия Криса — классическая школа Лордов Тени: делай, что должно, чтобы твоему альфе не пришлось беспокоиться больше об этических дилеммах чем о том, чтобы решить проблему. А если будут последствия, пускай — смирись и разберись с ними, если, конечно, кто-нибудь поймал тебя на горячем. Но нам следует держать в уме некую перспективу. Всё, чего мы добились за последнюю пару недель — разобрались с единственным зарвавшимся наркодилером — ценой многих жизней Гару. А я не могу даже представить что-нибудь менее значимого, чем уничтожение целого Улья, что могло бы оправдать столько смертей моих братьев и сестер. Так в чем урок? Как это послужило Гайе? У меня нет ответов, но я точно знаю, что нужно что-то менять. Мы не можем продолжать в том же духе; ведь в этом случае не понадобится Вирм, чтобы втянуть нас в Апокалипсис — мы прекрасно справимся с этим сами.

Глава I: Ветра Истории.

Если мы вам не нравимся, не принимайте наших приглашений и не приглашайте нас.
Нравится вам или нет, история на нашей стороне!

Никита Сергеевич Хрущёв

Глянь-ка, кто пережил свой Ритуал Посвящения! И в общем-то одним куском! Никаких неизлечимых ран и шрамов? Ничего, что могло бы навлечь стыд или бесчестие на твоё племя уже на первых твоих шагах? Нет? Хорошо. Совершенно ясно, почему они послали тебя к старине Павлу: так они могут избавиться от старика-галиарда, посадив ему щенка на шею. Неважно: поступая так они дают мне силу, так что это скорее выгодно для меня. Хммм? Нет, не обращай внимания. Просто мысли вслух.

Ну начнем с небольшого экскурса в историю, чтобы ты мог осознать свое место в прошлом, настоящем, а главное - будущем Лордов Тени. Ты уже знаешь основы, в этом я уверен. Но тебе все еще нужно нарастить на этот скелет немного мясца, чтобы ты понял, почему мы такие, какие есть. Что тебе следует помнить в этом ключе, так это, что существует дюжина версий истории нашего племени, записанные в разных местах и в разные эпохи. И лишь некоторые из них совпадают в разных деталях нашего прошлого. Мы дотошные писцы, но мы так же и кучка лжецов, так что воспринимай то, что от меня услышишь с долей сомнения. Не так уж и важно, насколько аккуратно и точно передана та или иная деталь, ведь значение имеет только суть, стоящая за словами и явлениями.

О, я слышу гром вдалеке. Лучший звук в мире. А уж все эти вещи, что он нашептывает нам... С него и начнем — с пламени сотворения!

Начало

Ты много услышишь болтовни про Первые Времена в наши дни. О том, какими были Гару, когда Гайя создала мир. В действительности, я думаю, что Гару ни на что не были похожи в ту пору, потому что их вообще не было. Мир прошел через множество эпох, прежде, чем Гайя почувствовала нужду в нашем народе. Гару не было во времена динозавров или даже в те времена, когда великие звери Гайи правили землей. Прошлое было временем духов и баланса и все было таким, каким оно должно быть.

Но время шло и созидательная часть натуры Гайи — Ткачиха взялась создавать новые формы, два создания вырвались вперед в извечной гонке жизни. Одним из них был волк, который доказал, что является одним из самых приспосабливаемых созданий Гайи. Он быстро расселился по всему миру или по крайней мере во всех местах, стоивших внимания (это не совсем правда, но почему это так я объясню чуть позже). Гайя была довольна им: грозный хищник и при этом преданный своей семье. Другие животные мира прекрасно годились в пищу волку, и все шло хорошо. Вскоре и другое создание Гайи стало набирать силы. Это были люди. Умные, сильные, стойкие. Они могли создавать инструменты и учиться. У них было странное обширное общество, а сами они были весьма жадные. Им нужно было существовать, зарабатывать положение в мире и активно размножаться. Так что они использовали все свои дары, чтобы заставлять Гайю служить их воле, притом показали себя весьма успешными в этом деле. Их достижения были так велики, что они научились преодолевать границы, установленные их средой обитания. Это дало им немалую меру свободы и безопасности. Меру, которая даже во сне не могли представить другие живые создания. Это было восхитительно для людей, однако совершенно не полезно для Гайи. В действительности для неё это было довольно ужасно, ведь деяния человечества изменяли мир навсегда. Я уверен, большинство теургов со мной не согласятся, но я убежден, что

именно в тот момент произошел Раскол — момент, когда Гайя была разделена на физическую реальность (это мир вокруг тебя) и Умбру (мир духов). Многие животные и духи с одинаковой силой почувствовали эту ужасную потерю — при этом не думаю, что люди вообще что-нибудь заметили.

Вот почему Гайя создала гару, чтобы контролировать людей. Она дала нам форму и темперамент волков, умы и сердца людей, и право ходить среди тех и других. Это была ошибка с её стороны. Ведь волки, оставшиеся без своих семей так же злы и склонны к доминированию, как и люди. А возможно, именно этого Она и хотела — может быть, единственный способ контролировать человечество и заключался в том, чтобы напустить на него хищника, чья ярость и жестокость превосходили бы все, что может противопоставить ему человек. И если это так, то результат Её маленького эксперимента вряд ли Её удивил. Большинство гару, которых Гайя создала, повиновались её желаниям насколько вообще позволяли их способности. Некоторые из нас решили разжигать войну против человечества, желая сокрушить его. Другие старались жить в мире с людьми, направляя и консультируя их, чтобы те могли поступать мудро. Иные вовсе стали частью человеческого общества, чтобы править им изнутри. Все это и многое другое мы делали потому, что такова была воля Гайи. Но она была не единственной, кто наблюдал. Были и другие могущественные создания, которые служили её интересам. И некоторые из них решили взять нас в оборот.

Гару, которым предстояло стать Лордами Тени, жили среди людей великих равнин Азии. Это была дикая земля, наполненная великим множеством разнообразных людских племен. Мы быстро осознали, что невозможно контролировать их напрямую, а потому прибегли к следующему оптимальному решению. Мы контролировали их правящие династии изнутри, показав себя бесценными соратниками для всякого, кому случалось оказаться у власти. И мгновенно переходили к следующему кандидату, стоило новичкам занять место на вершине. Так мы поддерживали своё положение, правя человечеством из теней посредством хитрости и интриг. Мы стали мастерами скрытых сил и через это попали в поле зрение одной из наиболее могущественных Инкарн Гайи. Того, кого сегодня известен под именем Дедушки Грома. Он увидел в нас свою собственную суть и её проявления: грохот далекого грома, всесокрушающую ярость летнего шторма, скрытую тьму, которая обращает день в ночь. Он пришел к нам и предложил нам служить ему, чтобы мы могли лучше служить Гайе. Мы не смогли отказать: пока другие смотрели на Грома настороженно, мы видели в нем пример хитрости, смекалки и мудрости. Приняв его благословение, мы стали самостоятельной политической силой. Заключив союз с нами, он дал рождение самому Племени, так же как Гайя породила наши физические тела за много веков до этого.

Племена и Владычество

Как Дедушка Гром выбрал нас, другие тотемы, попроще, выбрали остальные объедения Гару. Это было рождение племён, какими мы их теперь знаем. Некоторые галлиарды настаивают на том, что сперва сформировались племена, а уже потом они обрели свои Тотемы - но это оскорбление великих Инкарн, которые милостиво предложили свое могущество нашему народу.

Всегда есть фракции - всегда были и всегда будут. Лагеря в нашем племени и в других, тайные культы и альянсы, которые пытаются оставаться тайными, ну и прочие объединения Гару по интересам, у которых общие цели и задачи. Но это не племена. Некоторые галлиарды тебе наплетут, будто племена выросли вокруг фракций, сформированных во время Владычества. Вроде как Дети Гайи были “за людей-за людей”, а Черные Фурии настаивали на том, чтобы мочить только мужиков. Эти предположения гроша ломанного не стоят. Племена сформировались в самом начале Владычества - когда мы

получили задачи, ради которых и были созданы - а не когда благополучно провалили их. Роль, которую играло каждое племя в великой резне, определила эволюцию их задач и воззрений, а не наоборот.

Было бы ошибкой не рассказать тебе о Серебряных Клыках на заре их существования. С этим я-дофига-благородный-тут Соколом в качестве покровителя, они тут же начали претендовать на первенство. И они *были* наиболее подходящими для этой роли: они следили за чистотой своей крови, держали себя с достоинством, у них были ясные и громкие голоса, которые будоражили умы и души тех, кто шел за ними. Так же как и с людьми, мы видели в Серебряных Клыках возможность: не в том, чтобы бодаться с ними за контроль, а в том, чтобы усилить, поддержать и аккуратно направлять их власть ради общего блага недавно сформировавшейся Нации. Они не были идеальными, но они были подходящими альфа, и мы создали могучий альянс с ними. Пока они говорили, мы действовали; пока они шли вперед в авангарде, мы прикрывали фланги. Мы не боялись запачкать наши руки, чтобы они могли продолжать сверкать и переливаться, подобно чистейшему серебру, такие из себя непогрешимые лидеры. Мы жертвовали кровью и честью, чтобы они могли блистать; это очень ранило наше самолюбие, но определенно стоило всех усилий, ведь Клыки смогли дать Нации самое необходимое - единство. Нам же досталась роль отличных партнеров, эдаких идеальных бета-волков. А потом все пошло наперекосяк.

Война Ярости

Теперь поговорим о том, что мы, Гару, никогда не были единственными инструментами Гайи, которых Та создала, как проводников своей воли. Их было полным полно - других Перевертышей - Фера, жаждущих трудиться для Неё. И когда мы встретили их, мы, конечно, первым делом подмяли их под себя. Наша гордость вынудила нас поступить так, потому что так волки изъявляют свою волю. Каждый из этих видов Перевертышей получил собственные дары от Гайи, и мы решили, что должны получить эти дары, если хотим контролировать человечество максимально эффективно. Мы должны были видеть мир Глазами Гайи, видеть Прошлое Её Памяти и слышать о чудесах из далеких земель от Её Посланцев. Мы не смогли оставить подобные важные вещи на самотек и потому попытались заполучить их себе.

Другие Фера были не в восторге от самой идеи подчиняться нашей воле, поэтому они решили повернуться спиной к нуждам Гайи. Но это понятно, ведь именно мы были её любимыми детьми. И если мы так поступали, чего ради они стали бы уважать то, что Она им говорила? Но поступая таким образом, они совершали тот же грех, что и мы - в своей гордыньке мы попытались контролировать их, они в своей ответной гордыньке попытались спорить с нами. Не позволяй каяльщикам и плакальщикам запудрить тебе мозги: Фера были так же виноваты, как и мы - каждый из них до последнего. То, что случилось дальше, возможно, было нашей виной, но, во имя Гайи, нас *спровоцировали*. Если ты укусил медведя, и он на тебя напал - в этом виноват только ты. И если ты целенаправленно выбешиваешь создание полное Ярости, будь готов уплатить за это цену.

И все же. Когда мы объявили войну другим Фера, не думаю, что хоть кто-то до конца понимал, что именно мы натворили. Мы уничтожили многих из них на корню, остальных отделали так, что им потребовались века, чтобы оправиться. Ты вот знал, что здесь в Европе водились рыси-перевертыши? Они были народом загадок и сказаний, наподобие их американской родни. Но имели традицию, углубленную в мистицизм и созерцание, которую мы не могли представить ни до, ни после. Их было много... Так много других. Дети Ястреба, которые охотились в небесах, и дети Летучей Мыши, что пели нам песни Гайи в ночи. Были оборотни-рыси, чтобы учить нас мудрости и огромные старые оборотни-медведи, чтобы исцелять раны Гайи. Все они и многие другие жили среди нас, пока мы не вырезали их. Ведь если они отказывались склониться перед нами, то казалось таким очевидным, что они

отвернулись от самой Гайи!

Мы не понимали, что делали. По крайней мере до тех пор, пока не стало слишком поздно. А после не хотели слишком много думать об этом. Мы были бета среди Гару в те времена, и нам казалось нашим долгом воплощать в жизнь волю избранных лидеров. Ведь это именно им поведение Фера показалось неприемлемым. Поэтому именно их гордость уничтожила остальных фера, а не наша. Мы просто были палачами, отлично делавшими свою работу, верными и лояльными.

Конкардат

Пока мы были заняты, сражаясь с другими Фера, люди, которыми мы правили, начали елозить под нашим нежным, но строгим коготком. После трех тысяч лет подчинения, они вдруг решили показать, что у них есть собственное мнение. Они решили, что у них есть право оспорить или даже свергнуть нас. Естественно мы, дети Грома, нашли это презабавным; ведь мы не воспринимали лидерство как данность, в отличии от Серебряных Клыков. Но и не были готовы отказаться от него при каких бы то ни было обстоятельствах. Однако людишки начали поднимать против нас оружие. И нам пришлось признать, что очень скоро ситуация сделается куда кровавее, если мы что-нибудь не предпримем и как можно скорее.

Врезка: Вечные разборки

Послушать остальных волков, так Лорды вечно замышляют как узурпировать Нацию Гару и длится это тысячелетиями. Собственно, с тех самых пор, как мы назвали себя Тенелордами. Ты можешь решить, будто мы всегда ненавидели Серебряных Клыков и никогда толком не держали их за равных. но если ты такое ляпнешь, то я скажу, что ты просто не компетентен.

Давай по делу. Если бы мы действительно искали возможности подсидеть Клыков в течении столь долгого времени, ты реально думаешь. что мы бы её не нашли? Мы же не идиоты. И можем воззвать ко множеству... услуг, если потребуется. Если бы их правда так ненавидели - и хотели свергнуть - мы бы не сидели тут целый миллион лет, изображая из себя второго пилота. У нас уже был бы миленький трон из черепов и костей.

Но ты должен держать в уме две вещи. Первое, что мы не все ненавидим Серебряных Клыков, а раньше и вовсе было наоборот. Мы просто не можем спокойно смотреть на то, чем они стали. В прежние времена мы пропускали их вперед в вопросах выбора генетического материала и охотничьих территорий. Мы стали их козлами отпущения, плетя свои схемы так, чтобы они могли править эффективно, а их шерстки оставались чистыми - и делали это любой ценой. Мы поступали так, чтобы они могли быть славными правителями. И могли играть свою роль наилучшим образом. Но они больше не соответствуют нашим ожиданиям, а большинство стали слишком мягкими и слабыми телом и духом. Видишь теперь в чем корень проблемы? Наши предки столькое принесли в жертву ради них, а они даже “спасибо” не сказали. Многие из нас видит в этом чудовищную несправедливость и не бояться поступать соответствующе.

Вторая проблема, несмотря на всю их слабость, в том, что они все еще Серебряные Клыки. Их имя ассоциировалось с правящей элитой так долго, как вообще существуют племена, а может и сама Нация, и совершенно не важно, как много хомидских щенков протестует против идеи классического правящего строя, их коленки все еще трясутся в присутствии Клыков. Гайя еще не списала их со счетов, а Сокол все еще парит над ними. Если бы мы были уверены, что они теперь бесполезны, что Нации было бы лучше без них, мы бы уже восстали - но до тех пор, пока они все еще Серебряные Клыки и несут на себе

печать избранности, мы не можем быть до конца уверены.

Вот почему многие из наших недолюбливают Серебряных Клыков - мы доверяли им и полагались на них так долго, а теперь чувствуем себя преданными. И вот почему мы еще не предприняли по этому поводу никаких действий - все еще есть надежда. Но я скажу тебе так: чувство неприязни не делается слабее, а вот ожидания их воскрешения остается все меньше и меньше день за днем. У нас просто заканчивается время для ожидания.

- Виола Нож, филодокс Теневых Лордов.

Каждое племя пыталось разобраться с угрозой войны по своему. Фенриры пытались сокрушить людишек, пока Серебряные Клыки старались легитимизировать свое правление, используя правовые прецеденты. Дети Гайи пытались выторговать перемирие, а Стражи Городов управляли ими изнутри. Что же до нас, мы использовали политические дрязги человечества и их же амбиции, чтобы контролировать сразу большие массы, натравливая людей на людей.

В конечном итоге мы все провалились в том, чтобы держать этих крысёнышей под контролем. Они переросли все наши возможности. И единственными доступными опциями остались полное уничтожение их как вида или капитуляция. Многие племена голосовали за первое, другие же сочли это неприемлемым. Каждое племя перекладывало вину за провал на других. И как следствие напряженность между нами росла, пока не вылилась в открытый конфликт внутри Нации. Мы, созданные для того чтобы смирять человечество, сами стали жертвами той части себя, на которую являлись людьми.

В конце концов мы более или менее договорились как поступать в сложившейся ситуации. Решено было жить в мире друг с другом и завершить Владычество. “Больше никогда” - так было сказано - “Мы не объявим войны друг-другу, иным Фера или людям”. Мы будем поступать лишь так, как велит Гайя и сделаем всё, что сможем, чтобы контролировать человечество изнутри.

Это была тупейшая ошибка, которую мы когда-либо совершали.

Возвышение Человечества.

Как только наше давление на человечество стало снижаться, люди сделались свободнее и начали расселяться по всем землям, казавшимся им подходящими, и развивать собственную культуру. Так мы увидели рождение цивилизаций несколько тысяч лет назад в таких уголках мира как: юго-восточная Азия, Месопотамия и несколько регионов по всей Африке. Человеческая цивилизация была для нас неподходящим местом. По крайней мере не в тот момент, и потому мы держались подальше. Мы надеялись, что Стражи Городов и Раткины (которых мы так и не смогли добить в Войну Ярости несмотря на все наши усилия) смогут присмотреть за людьми, но и те, и другие показали себя жалкими, когда дело дошло до реальной работы. Это не было так уж удивительно, но все же довольно разочаровывающе. Даже тогда невозможно было найти хороших исполнителей.

Человеческая цивилизация продолжала расти и изменяться, они стали изобретать новые технологии с тревожащей скоростью. Было достаточно плохо, когда обезьяны стали ходить и изобрели земледелие, но глянь-ка, вскорее у них уже были инновационные техники ирригации, новые прочные металлы для их инструментов и оружия и прочие опасные игрушки. Мы наблюдали взлеты и падения многих цивилизаций и волей-неволей стали вовлекаться в развитие каждой из них. Шумеры, Египет, Хетты, Греки, Вавилон и Рим. Все они были восхитительными экспериментами по развитию человечества. Но наши дела реально пошли под откос, когда Рим начал своё возвышение. Это был момент, когда игра, в

которой мы, Лорды, преуспевали, преобразилось в высокое искусство. Но так же это был момент, когда весь известный нам мир полетел прямиком в ад.

Рим

Что ты ляпнул? А-а-а… Нет. Нерон не был результатом нашего влияния. Нет, даже Калигула. Ни один из римских императоров в действительности. Все подозревают, что они должны быть связаны с нами, но правда такова: правящая каста Рима никогда не была нам интересна. Ну, да у них была власть для контроля империи, но они были слишком заметными фигурами. Нет, ребята, которые нас действительно заинтриговали - это сенаторы. Люди и Лорды Тени равно стремились освоить тонкое искусство политики на заре Рима. А уж когда империя близилась к закату, мы и вовсе превратили его в науку.

Кроме того, римляне никогда не были нашими людьми. Наша Родня была среди варварских племен далеко на севере. И таким образом, не имела к империи отношения практически до самого её коллапса. Следуя сухим фактам, наши родичи были среди кочевников, населявших Центральную Азию до начала Великого Переселения Народов. Но дела тогда шли так быстро и путанно, что именно люди, которым предстояло стать славянами оказались нашей Родней *де факто*. Особенно в позднюю эпоху Рима. Но при этом наш интерес к империи был немал. Ведь она была наполнена людьми, которые жаждали власти и готовы были на все политиканство и интриганство, какие только понадобятся, чтобы захватить и удержать эту власть. Потому мы находили их потрясающим народом и старались следить за их активностью так внимательно, как только могли.

Вдобавок к политике мы научились от них чертовой туче разных вещей: военным тактикам и стратегиям, организации и бюрократии. Наиболее полезным для нас оказался опыт Пунических Войн, где такие авторитеты как Ганнибал, Сципион Африканский и множество других прославились и преподали нам уроки, которые полезны и по сей день. Мы тогда играли на обе стороны, подстёгивая битвы то здесь, то там просто чтобы посмотреть, как людишки выкрутятся. Любой, кто предложил бы согнать большое стадо слонов в Северной Африке, провести их через Испанию, северную Италию, а затем использовать их для атаки на Рим заведомо заслужил свою славу. Но тот, кто смог победить парня с подобными смелыми идеями, должен был быть вознесен на пьедестал как истинный Бог Войны. Вот мы и следили, не смея оторваться, за этими замечательными созданиями.

К сожалению, наше понимание внутренней структуры человеческой политики не слишком-то помогло нам их контролировать. Приходилось все больше полагаться на Родичей-посредников, чтобы добиться результатов - города никогда не были деликатны по отношению к волчьим нервам. Но закономерно, что Родня не могла быть такой эффективной, как мы сами. Империя продолжала расширяться и мы ничего не могли с этим поделать, хотя точечные ассассинации, конечно, здорово помогали. Если бы не эта маленькая хитрость, которую мы регулярно практиковали, империя могла бы раздвинуть свои горизонты далеко за пределы её исторических размеров. Серьезных успехов нам удалось добиться только в шестом веке нашей эры, когда это циклопическое государство наконец раскололось.

Христианство, или как именно мир покатился в ад.

Как мы знаем по опыту Анно Домини, одним из важнейших достижений Рима стало Христианство. Эта религия оказалась поворотной точкой в развитии человеческой мысли и она имела огромные влияние на наш привычный образ жизни по трем основным причинам. Первое: она развила монотеистическую концепцию до уровня, на котором та получила широчайшее признание среди Западного человечества. Иудаизм, конечно, предложил саму идею, но именно Христианство по-настоящему её популяризовало и сделало понятной для людей всех этнических групп. Пока его влияние росло, роль других религий заметно уменьшалась. Кроме того, её ревнивая эксклюзивность подстрекала наиболее фанатичных последователей на самое отчаянное насилие, как против своих сотоварищей-людей, так и

против сверхъестественных созданий вроде нас. И чем больше росла власть веры, тем менее комфортной становилась для нас жизнь в Европе.

Христианство также оказалось важно по той причине, что заложило ранние основы системы общественных институтов, в который религиозная или политическая идея становится реальной силой через людей. которые ей преданы. Христианство не было частью Римской Империи, оно стало основой Церкви. Это была концепция, с которой мы абсолютно не были готовы столкнуться из-за её удивительной масштабности. Мир в те времена был намного меньше, и нам оказалось крайне трудно понять, как внеполитический институт мог обрести столь огромную власть на таком огромном пространстве. Если мы держим под контролем аристократов, то контролируем их дома или города. Если мы контролируем сенаторов, то у нас под контролем их регионы. Если контролируем короля, то держим под контролем все земли, которые он считает своими. Всё просто и понятно. Но если мы контролируем Церковь… Наш контроль распространяется на каждого, кто является её частью. Он простирается за пределы политических границ и культурных барьеров. Вообще все известные нам ограничители затрагивают буквально любой механизм власти в мире. Кроме религии. Если мы сможем обрести контроль над Церковью, то власть в нашем распоряжении. И эта власть воздействия на человечество будет запредельной! Но к сожалению, в этой борьбе кое-кто нас нокаутировал.

Видишь ли, третий аспект Христианства в наших жизнях связан с вампирами, которые стремительно закрепились внутри него. Эти омерзительные создания пустили корни так глубоко в человеческую культуру, как мы не могли и мечтать. Поэтому именно они реализовали потенциал Церкви с пугающей скоростью. Возможность создавать потомство по желанию дало им возможность увеличивать свою численность в любой момент времени. И с этим мы не могли поспорить. Вот потому их влияние распространялось как лесной пожар.

Конечно, нам приходилось иметь дело с вампирами и раньше. В Риме они были повсюду, но им приходилось быть осторожными, поскольку никогда не удавалось взять под контроль кого бы то ни было важного - сенаторы не могут ограничивать свою деятельность ночными часами, что означало для нас возможность быть на верхушке пищевой цепочки Рима. Но христиане не были централизованы, и это сделало их гораздо более уязвимыми для контроля, чем отлично организованное римское правительство. Нужно было срочно что-то делать.

Необходимость Хорошей Резни

И сделали мы *немало*. Нашлось несколько довольно амбициозных личностей среди варварских племен, живущих у границ империи. Потому не заняло много времени и сил отправить нашу Родню штурмовать Рим, словно на это была воля самих небес. Вторжения шли волнами, разнося защиту могучего государства по кусочкам. Вестготы отлично начали со вторжения в Италию примерно в 400-ом году нашей эры, а Вандалы подхватили их начинания и утюжили Рим пятьдесят лет. Полдюжины других племен подключились к веселью в течении последующих двухсот лет, устраивая римлянам ад повсюду от Британии до Карфагена.

В ходе вторжений вандалы, вестготы и гунны начали мигрировать в области, которым предстояло стать Германией, Францией, Италией, Испанией и Западной Европой в целом. Мы следовали за ними, чтобы присматривать за Родней и в то же время изучать, насколько они пригодны для больших дел. Главной целью всего этого, конечно, было расселить нашу Родню и самим расселиться следом как можно шире по землям империи и её сателлитов. Как минимум на западе. Это основная причина, по которой наши каэрны присутствуют в Северной Африке, Испании, Южной Франции и Италии, помимо родных земель нашего племени. Большинство гару удивляются тому, как широко мы расселились. Вот тебе и ответ, как нам это удалось. Идея того, что результаты важнее этнической “чистоты” всегда присутствовала в нашем племени, а эти события просто стали одним из наиболее весомых

доказательств эффективности такой политики.

Немного отступая от повествования, хочу отметить, что гунны в действительности не были разрушителями империи. И вообще никогда не атаковали сам Рим. Самое дальнее, куда они забирались - это Северная Италия. И было это сильно позже того, как вестготы и вандалы начали превращать жизнь империи в ад. Один Стеклоход как-то сказал мне, что Атилла вошёл в Рим маршем на боевых слонах, что, конечно, редкостная чушь. Я вообще не уверен, где гунны должны были достать слонов, учитывая, что явились они из Центральной Азии и никогда не забирались дальше современной Турции на юге и Франции на западе. А мне-то казалось, что со всем их доступом к технологиям Стеклоходы должны открывать книжонку-другую хотя бы изредко.

В любом случае стоит упомянуть, что эти парни не были кучкой примитивных варваров. Наоборот! Это были невероятно прогрессивные люди для своего времени: они основали множество королевств, которые затем превратились в европейские страны, какими мы знаем их сегодня. Мы увидели их потенциал уже на той, ранней стадии игры. И натравить их на разваливающуюся прогнившую империю, чтобы задушить христианство и одновременно дать племенам больше власти выглядело как план победы с нашей точки зрения. Но мы не учли двух вещей. Первое - что империя развалится на две части сразу после вторжения и таким образом как минимум кусок её останется нетронутым. А второе, что еще одна религия вырастет из иудаизма, на этот раз на Ближнем Востоке. Этой новой религией стал Ислам и он оказался следующим большим открытием для мира.

Так называемые Темные Века

Возможно, я просто слишком сентиментален, но мне кажется несправедливым называть период, последовавший за крушением Риам “темными” временами. Не были они темным. В действительности это был один из наиболее удивительный периодов человеческой истории. С падением Рима множество соперничающих королевств заняли его место. В Иберии (которой предстояло стать Испанией) королевство вестготов набирало силу. Вандалы взяли в свои руки северное побережье Африки, остготы захватили то, что осталось от Запада Римской империи. Северные регионы консолидировались под знаменами франков, которые стали родней Фианна. Большая часть Британии была разгромлена и в действительности пребывала в отвратительном состоянии. Но вот на Востоке… О, да!

Византия

Восток Римской Империи стал Империей Византийской, которой удалось перехватить большую часть славы умирающего Рима. Наиболее достойным достойным императором стал Юстиниан, который был Родичем Лордов Тени. Он, конечно, был из хитрецов, но не то чтобы умен. А вот его жена Феодора - совсем другая история: она была одной из нас. Она вдохновила своего супруга захватить все, что было возможно, из римского наследия, а он честно выполнил свою работу. Он так же переработал римское право, превратив его в одно из лучших законодательства, которое когда-либо создавало человечество и проделал огромную работу по усилению восточной ветви Христианства, которое никогда не было таким амбицозным или геморройным, как его западная версия. К сожалению, Юстиниану не удалось защитить свои земли от германских племен на севере и персидских войск на востоке, так что вскоре империя была уничтожена. Жаль, но никто не идеален.

Балканы

Одна из причин, по которой мы уделяли так много внимания Византийской Империи, конечно же, была в том, что она находилась прямо на нашем пороге. Она, конечно, никогда не достигала земель вестготов, но была довольно близко. Это делало Византию удобной и

открытой для нас. И в целом Восточная Римская Империя стала одним из наших любимейших воспоминаний. К сожалению, она стремительно оказалась наводнена вампирами. И они тут же жадно набросились на беззащитное население, используя для этого все доступные возможно имперского аппарата. Я думаю, что Юстиниан и Феодора из Лордов Тени были чуть ли не единственными людьми при власти, окруженные кровососами и их миньонами. А когда ослабленная влиянием пиявок империя пала, кровососы в ужасе побежали на Балканы. И вскоре я тебе расскажу, насколько большой проблемой они смогли стать.

Ислам

Как я уже говорил некоторое время назад, эта религия вскоре стала одним из величайших потрясений мира. Он возник на Ближнем Востоке, но вскоре разросся настолько, что захватил территории от Афганистана, до, хочешь верь - хочешь нет, Испании. Начиная с середины восьмого века мощь Ислама росла практически неостановимо, а мы в основном лишь наблюдали её рост. Ислам не выглядел настолько наводнённым вампирами как христианская церковь, с двумя лишь исключениями в Испании и Северной Африке (в той её части, что к западу от Триполи), но не было там и нашей Родни. Многие из нас направлялись путешествовать по тем местам только чтобы посмотреть, что они могут нам дать, чему научить. Но все же большинство Гару на подконтрольных Исламу территориях были Тихими Странниками, а для наших Родичей не было подходящего места или должностей в системе Восточного Халифата. Другое дело на западе!

Арабы показали себя весьма успешными в завоевании Северной Африки, что стало для нас весьма неприятным обстоятельством. Их военная мощь была практически неостановимой. И они легко разделались с королевством вандалов, основанным в тех землях за двести лет до этого. А когда им удалось наконец консолидироваться, то мусульмане смогли разрушить Карфаген, что стоило жизни многих наших замечательный родичей. Несколько лет спустя они наводнили Иберийский полуостров, который в последствии контролировали много десятилетий, чем здорово повредили королевству вестготов; наши родичи в тех местах также были ассимилированы арабами или вынуждены бежать на север, в королевство франков. Не смотря на то, что наша родина была в безопасности, по крайней мере от арабов, наша обширная сеть Родичей оказалась разрушена.

Вопреки всем разрушениям, постигшим нашу Родню, мы не могли не восхититься достижениями арабов. Они проделали весь этот огромный путь от Мекки, перемалывая все на своем пути в пыль и пепел. И все во имя их веры. В то время как христианство ставило целью объединить весь мир и подчинить Гайю своей воле, Ислам сосредоточился на том, чтобы уничтожить своих человеческих противников, изучая окружающий мир лишь в той мере и степени, которые необходимы для достижения их религиозной цели. Сила и амбиции, которые они продемонстрировали способны были завоевать симпатии практически любого Лорда. Потому многие решили остаться в Толедо и Кордове просто чтобы узнать побольше об этой новой и чуждой культуре.

Не смотря на то что вначале Исламская Империя выглядела неостановимым джагернаутом, несколько серьезных поражений в Туре, Константинополе и на Кипре погасили её инерцию. Империи обычно существуют по нескольку сотен лет, но ни одной из них не удается повторно набрать скорость и силы для развития, стоит ей увязнуть в Западной Европе. Это дало нашей испанской Родне возможность отвоевать их территории, а Лорды этого региона (и их потомки в Америках) частенько проявляют черты внешности и характера оставшиеся от эпохи исламского владычества.

Шарлемань

Решающий удар Османской Империи в Европе нанес Шарлемань, король франков, который задумал объединить земли от Иберии до славянских владений, включая нашу

малую родину, в обновленную империю масштабов классической Римской. Это была весьма благородная попытка, а главное большая часть былой славы империи действительно была восстановлена. В то же время славяне, которые теперь населяли большую часть нашей родной земли, оказались вынуждены бороться с нашествиями булгар на востоке и скандинавов на севере. Последние, кстати, оказались весьма талантливы в прокладывании торговых путей из своих северных земель в Константинополь. А в процессе создали множество поселений вдоль этих торговых путей. Эти три действующие силы - славяне, булгары и скандинавы - создали культуру, которая теперь доминирует во всей Восточной Европе и Скандинавии - Россию.

К сожалению, единственной причиной, по которой новорожденная империя существовала, был сам Шарлемань. Когда он умер в 814 году, его держава раскололась на три части, одной из которых стала Священная Римская Империя. Она, конечно, не то чтобы священная, определенно не римская и уж точно никакая не империя. Но при этом оказалась одной из наиболее могущественных политических сил в Европе на несколько столетий, и несет всю полноту ответственности за появление, вероятно, наиболее омерзительной личности, которую когда-либо видел мир. Но я вернусь к старине Владу чуть попозже. Нужно разобраться еще с парой-тройкой исторических событий сперва.

Крестовые походы

Пока протонациональные государства Европы только начинали поднимать голову, они как и положено детям откололи немало откровенно тупых выходок. Одной из них оказалось завоевание Ближнего Востока. Им оказалось недостаточно остановить исламское продвижение в Европе - нет, теперь им понадобилось пинками загнать арабов обратно в Месопотамию и захватить Иерусалим. Для этого не было никаких причин на самом деле. Просто христианские фанатики демонстрировали свои мускулы, а заодно правящие семьи нашли куда сплавить толпы вооруженных и голодных мужчин, чтобы те не устроили передела земель у себя дома. И, конечно, наши родные земли стали для них чем-то вроде парадного плаца. Ведь мы были прямо там, на полпути в Святую Землю. Я упоминаю об этом, чтобы объяснить несколько событий, которые произойдут позже.

Всего было восемь крестовых походов, но только первый из них можно назвать действительно успешным. На беду христиан, их мусульманские оппоненты оказались ощутимо сильнее, и им не составило труда вернуть себе завоеванное крестоносцами. При всем хвастовстве и самовозвеличивание потомков крестоносцев, мусульмане едва ли заметили все их попытки на фоне действительно серьёзных дел.

Забавно, что пока продолжались крестовые походы, огромное количество информации и товаров шли в Европу из исламских государств. Включая серьезный набор знаний и научных достижений, которые Европа утратила, когда пал Рим, и которые были сохранены и приумножать исламскими наследниками Римской Империи. Эти искры разожгли пожар Ренессанса, который охватил Европу примерно в то же время, когда монголы решили всерьез выбить дерьмо из остальной Азии.

Монгольская Орда

Монгольское влияние в Азии не было чем-то особенно новым. Наши собственные предки не так уж и далеко ушли от монголов. А те в свою очередь время от времени отправляли в Европу серьезные вторжения. Золотая Орда захватила и удерживала Русь на протяжении нескольких веков, а булгары, которые наводнили славянские государства во время правления Шарлеманя, сами едва не исчезли с лица земли благодаря татарскому нашествию. К началу 12-ого века монголы правили практически всей Азией. Тогда они и обратили свой взор на Запад. Не прошло и пары десятилетий, как они ворвались в Багдад, сокрушив мощь Исламского Халифата, а вскоре за этим Венгрия узнала на своей шкуре их ярость. Мы и наши Родичи были как раз на пути нашествия. И если наша память не врет, то

монголы были наиболее чудовищной военной машиной в истории. А самое главное, они были по большей части обычными людьми.

Хотя мы сражались с монголами изо всех сил, многие из нас при этом были восхищены их великолепным пониманием тактики и стратегии, а так же несравненной жестокостью. Это были люди, чьё понимание дипломатии включало в себя разрушение сопротивлявшихся городов до состояния голой земли и уничтожение каждого, кто решался восстать, без единого намека на милосердие и сочувствие. Мы ненавидели их всем сердцем, но нет сомнений в том, что мы многому у них научились. А ярость и решимость, которые они нам продемонстрировали оказались отличным примером, которому мы следуем до сих пор.

Монгольские Лорды

Лорды Тени были не единственными, кто восхищался яростью монголов. Их духовные братья - Хаккен - так же полюбили этот народ. Полюбили настолько, что некоторые их группы ассимилировались в монгольской культуре. Эти Гару - дети Дедушки Грома так же как и сами Лорды Тени - виртуозно правили как никто другой, а потому многие из них быстро заняли высокое положение и громкую славу в Орде, пока монголы завоевывали Азию.

Монгольские Лорды оказались в странном положении между Западом и Востоком; они происходят от Хаккен, но имеют мало общего с Дворами Чудовищ Востока. Они культурно идентичны Лордам Тени Запада, но не имеют реальных связей с племенем. Они по-настоящему отдельный социум.

Если вы ведете хронику, используя **Оборотни: Темные Века**, ввести монгольских Лордов - хорошая идея для обогащения истории. Ради нужд игры используйте Монгольских Лордов также, как западных Лордов Тени; их дары, ритуалы и основная социальная структура крайне похожи. И все же помните, что они НЕ западные Лорды Тени. У них иные корни и происхождение, а Лордов Тени они воспринимают в лучшем случае, как дальних родственников. Не смотря на сходство между их культурами с западными братьями, Монгольские Лорды больше ассоциируют себя с Хаккен.

Османская Империя

Влияние монгольского завоевания на Азию было чудовищно. Большинство последствий кажутся очевидными, но одним из наиболее суровых оказался поток беженцев, наводнивших Малую Азию, названную впоследствии Анатолией. В основном это были тюркоязычные племена, и пока Исламский Халифат рушился, множество турецких военных вождей начали грызню за влияние в регионе, превратив его в зону боевых действий. Было неминуемо, что тот или иной дикарский вождь станет главным, победив прочих. И в результате объединение турецких племен положило начало Османской Империи. Присвоив большую часть идеологии и инфраструктуры Исламского Халифата, османы стали одной из наиболее долгоживущих империй Малой Азии, а их влияние на развитие нашего племени оказалось… Неоценимым.

В ответ на растущую угрозу со стороны османов Священная Римская Империя создала Орден Дракона - военизированное религиозное общество, действующее по тем же принципам, что тевтонские рыцари или госпитальеры. Целью Ордена было отражение турецких атак на Восточную Европу. И рыцари, вдохновленные императором делали все возможное на пределе своих способностей. Одним из этих рыцарей оказался Влад Дракул - отец существа, которое миру предстоит узнать под именем Влад Цепеш или Дракула.

В этот период времени наша Родня решила: хватит им получать тычки со всех сторон! Им приходилось постоянно отражать нападения булгар, скандинавов, крестоносцев, монголов и тьму тьмущую меньших угроз в течении веков. Мы - Лорды Тени - считали все это довольно интересным, поскольку амбиции всегда растут в ходе войн и вторжений, а для

нас появляется множество аппетитных возможностей запустить свои когти в человеческую политику. Но даже нам осталось только посочувствовать Родне, когда турки начали свою военную компанию. Это были люди, которые казались совершенно чуждыми нам, так же как и их арабские предшественники, но их жажда завоеваний и крови была так велика, что мы просто не могли стоять и смотреть на то, как нашим людям устраивают бесчеловечную резню. Так или иначе мы обязаны были вмешаться, даже если бы это означало вступить в союз с чудовищем.

Дракула начинал жизнь вовсе не как монстр из легенд. По первости он был довольно неприметным человеком, хоть и наследником правящего рода Валахии (часть Венгрии. которой предстояло стать сердцем Румынии). По политическим причинам пятилетнего Влада силой увезли в Османскую Империю в 1442-м, где он провёл следующие шесть лет своей жизни (вплоть до убийства его отца). Двенадцатилетний Влад, полный жажды мщения за отца, объединился с турками, чтобы выследить и уничтожить цареубийц. Обагрив руки их кровью, сын Дракула казалось на время успокоился.

В этот недолгий промежуток времени наша Родня решила будто может насладиться наконец миром под рукой сильного правителя. Но как выяснилось, эта мечта оказалась невероятно далека от правды. В действительности Дракула быстро показал себя как человек запредельной жестокости, знаток, изобретатель и виртуозный исполнитель чудовищных пыток. Его излюбленным методом казни было сажание на кол, что и стало причиной появления его “титула”: Влад Цепеш - Влад-Колосажатель. Многие в оккультных кругах и сверхъестественных сообществах считали, что вампиризм Влада был причиной его жестокости, но суть была не в этом. Наоборот, сын князя Дракула привлек внимание врагов нашего рода именно в связи со своей злобой. После шести лет подобного правления его наконец приняли и становили создания ночи. Только после этого он решился пойти против своих турецких союзников, и только тогда нам пришлось поддержать его.

Я уверен, покажется странным то, что мы бросили свои силы на поддержку одного из наиболее омерзительных и бессердечных вампиров, которых когда либо видел мир. Но тебе стоит вспомнить, что цель Гару не в том, чтобы защищать человечество - наша цель в том, чтобы защищать Гайю *от* человечества. И хотя у нас не было никакого желания смотреть, как страдает наша Родня, нашим долгом так или иначе было расшатать каждую человеческую империю, грозившую разрастись и стать доминирующей в свое время. На это есть две причины: первая - в том, что подобные империи позволяют людям консолидировать их силы, а вторая - в том, что они дают возможности таким созданиям как вампиры встраивать себя в общественные институты и крупные организации таким образом. чтобы избегать наших когтей. Так и получилось, что в это время и в этом месте наиболее эффективным оказалось объединиться с Цепешем просто потому, что он сражался с наиболее молодой и успешной из исламских империй, яростно подрывая стабильность человеческого общества в процессе. Еще важнее оказался тот факт, что исконные земли нашей Родни наконец-то перестали быть плацем, на котором походя разминались марширующие на свои завоевания армии.

Ранние компании Влада оказались весьма успешными. Он добился множества побед у берегов Дуная и отогнал турок обратно в пределы границ Болгарии. Как бы то ни было, он оказался не готов к тому, что произошло дальше. Султан Мехмет Второй разъярился настолько, что скомандовал начать полномасштабное вторжение в Валахию. И только тогда мы осознали всю глубину своей глупости. Видишь ли, Влад был вынужден отступить в столицу Валахии - Трговиште, а его вампирские создатели научили его паре-другой трюков для вселения еще большего ужаса в собственный народ. В своих попытках остановить приливные волны турецкого нашествия он оставлял на пути своего отступления тысячи насаженных на кол человек. Большинство из них были турецкими пленными, но Влад не испытывал проблем, чтобы точно также казнить нашу Родню ради драматического эффекта. И вот так, став союзниками Цепеша, мы научились находить компромисс с собственными

принципами: ведь теперь мы стали помогать наступающим туркам и тем самым обеспечили нашим людям больше страданий, чем они бы узнали под единоличным правлением Влада. Мы вряд ли смогли бы пасть еще более очевидно и низко, даже если бы прочитали руководство для чайников по этому вопросу.

Но мы - Лорды Тени, и мы учимся на своих ошибках. Когда Влад сбежал из осажденного замка Поэнари, преследуемый собственным братом, который предпочел объединиться с турками, он попался в руки новому монарху Венгрии: Матиасу Корвину. Корвин бросил Влада в тюрьму, где все вампиры мира не смогли бы его помочь. Видишь ли, король знал об истинной природе своего пленника и позаботился о том, чтобы запереть его так надежно, что ни один вампир не создал бы проблем. Мы приложили к этому руку; может мы порой и оставляем правосудие неудовлетворенным, но во имя Гайи мы всегда прибираем за собой если уж действительно напортачили.

В конечном итоге Валахия стала вассалом османов. Нас это не слишком заботило, потому что лучше так, чем разбираться с безумием Цепеша. Он вернулся в кратковременной попытке мести в 1475-м, но был лишь бледной тенью себя прошлого. Нам удалось устранить его довольно легко на этот раз и оборвать его кровавое существование навсегда… Или так нам казалось. Вот здесь история начинается делаться немного странной. Века спустя какой-то заштатный писака по фамилии Стокер решил рассказать историю Дракулы, а в процессе превратил засранца в икону для вампиров. Что было особенно странно, так это что автор полностью сфокусировался на вампиризме своего персонажа, совершенно проигнорировал его войны против турок. Так что пока мы рассматриваем героя-тирана, который противостоял нашим врагам, мир видит в нем романтического героя в трагическом ореоле вампиризма. Это редкостный абсурд, но именно так вам подают важные события человеческие писатели.

Ренессанс

Массивный рост торговых путей между империями, сопровождаемый ростом науки и знаний для Запада, принес европейцам три изобретения, прежде известных лишь в Китае: порох, компас и подвижную литеру. Порох позволил европейцам и мусульманам создать оружие, которого прежде не знал мир. Именно оно стало причиной большинства побед ранней Османской Империи (включая взятие Константинополя в 1453-м). Широкое распространение огнестрельного оружия подняло войну как явление на совершенно новый уровень и сделало контроль над человечеством невероятно сложнее. Подвижная литера обеспечила книгопечатание возможностями, которые повлекли все более и более широкое распространение образования в Европе (ну, для тех из европейцев, которые хотели образовываться). Кроме того, именно подвижная литера разорвала хватку христианства над Западной Европой, передав её судьбы в руки монархов, а не жрецов. Что же до компаса… Ну, это оказалось наиболее влиятельное изобретение из всех, поскольку обеспечило простую и понятную навигацию в морях даже вдали от берегов, что в свою очередь повлекло за собой эпоху Великих Географических открытий. Мир приготовился стать значительно больше, а Гару - открыть для себя новые поля битвы с силами Вирма.

Вдобавок наши земли на Балканах пришли к относительной стабильности при правлении османов. Люди чахли под турецкой пятой, а их существование больше напоминало постоянное выживание, но с нашей точки зрения все работало весьма успешно: выживание сильнейшего и все такое. Османская империя развивалась весьма успешно в течение всего семнадцатого века, а разрушаться начала вообще только к началу девятнадцатого. Это означало, что даже будучи оккупированным государством, мы получили период относительного мира и покоя, чтобы консолидироваться - и это дало нам возможность наконец разобраться с вампирскими ублюдками, которые продолжали попытки захватить наши земли и питаться нашей Родней. Таким образом на некоторое время - до взрывного начала Индустриальной Революции - мы поверили, что дела налаживаются и

дальше все будет как в сказке. Глупые, глупые мы…

Эпоха Великих Географических Открытий

Когда классическое образование распространилось по Западной Европе, континент начал процветать, подгоняя технологическое развитие едва ли не пинками; искусства и государственные институты также ударились в бурный рост. Однако, в то время как данная эпоха демонстрирует удивительный период роста и процветания для человечества, она также является одним из величайших провалов Нации Гару. Именно тогда джин был окончательно выпущен из бутылки. И теперь уже не было пути обратно. Последняя иллюзия контроля над человечеством, которую мы сохраняли, разбилась вдребезги, и мы завершили путь деградации от повелителей человечества до партизан, старающихся изо всех сил задержать неостановимо растущее присутствие Вирма в мире.

Новый Свет

Обнаружение новых земель на западе Атлантического Океана не стало для нас сюрпризом. Как и все Гару мы давно знали о существовании этих континентов. Да и многие люди знали, чего уж. Скандинавы давно побывали на тех просторах, и не нужно было быть гением, чтобы догадаться, что мир круглый (что было принято как факт еще во времена классической Греции). Не было причин, по которым стоило считать, что между Европой и Азией есть только вода. С нашей стороны достаточно было короткого взгляда в Умбру, чтобы увидеть Лунные Мосты, уходящие за пределы европейских берегов. У нас просто не было причин использовать эти мосты, поскольку наши протектораты были прямо здесь, в Европе. Мы принимали как должное, что у прочих земель Гайи есть свои собственные защитники. И до поры оставили их разбираться с их собственными проблемами без нашего участия. Представьте наш шок и трепет, когда мы выяснили насколько ужасно ошиблись в этой уверенности.

Восточная Европа не прикладывала серьёзных усилий для того, чтобы ввязаться в колониальную гонку. Большая часть наших земель в конце концов окружена сушей. А изучение мира лучше оставить нациям, у которых есть корабли, подходящие для этих исследований. Но наши испанские кузены оказались прямо в гуще событий, и пока Серебряные Клыки с Фианна колонизировали Северную Америку, нам выпала доля сопровождать испанцев в их покорении далекого юга. То, что они открыли изменило мир Гару навсегда.

Чем больше ты будешь узнавать о гару, тем скорее наткнешься на тех, кто бесконечно ноет о потере “Чистых Земель”, или Америк, из-за прихода европейцев. Ты услышишь, как нас клеймят Вирмоносцами и увидишь, как нас изображают кровожадными захватчиками, которых не устраивало ничего кроме тотального геноцида мирных аборигенов, населявших эти земли. Прежде чем тебя вовлекли в эту риторику, послушай-ка вот что: ерунда, что они тебе наплетут - просто вагон навоза. “Чистые Земли” чистыми не были, по крайне мере не в исторических масштабах. Дальше детали станут грязноваты, но суть того, что я собираюсь тебе рассказать вот в чём: решительное большинство Мезоамериканских человеческих племен практиковали кое-что настолько плохое, о чем Влад-Колосажатель мог только мечтать. Толтеки, например, практиковали ритуальный каннибализм. И я слышал недавние теории, что часть их племени откочевала в земли Анасази и превратила последних в самых извращенных человечишек когда-либо загрязнявших лик Гайи своим присутсвием. Другая ветвь их племени стала известна как Ацтеки, которые в свою очередь объявляли войны только для того, чтобы набрать пленников для религиозных жертвоприношений. Майя были не лучше: например, они всерьез верили, что без человеческих жертвоприношений Солнце перестанет светить и миру наступит конец. И по сей день их алтари и пирамиды настолько пропитаны кровью, что ощущение зла довлеет над руинами этих цивилизаций.

Что-что? А, да. Это интересный момент. Я действительно отмечал, что у нас нет

прямой заинтересованности в защите человечества. Так что вряд ли то, о чем я говорил раньше - реальная причина, почему нас должно было так ужаснуть увиденное. Однако, тебе стоит помнить, что нас напрягло не убийство аборигенами аборигенов само по себе: подобное мы видели постоянно и это является естественным продолжением слов и амбиций. Нет, нас ужаснула институционализация человеческих жертвоприношений и применение религии для их оправдания и узаконивания. Влад Дракула был инструментом Вирма даже до того, как получил становление от вампиров. Наш провал в той истории сделал нас параноиками в том, что касалось неповторения подобной ошибки в будущем, а потому когда мы увидели все это - человеческую бойню во имя религиозного прилежания, а не амбиций полоумного тирана - мы не стали терпеть подобного. Испанцы чувствовали то же, что и мы (кроме того, я думаю, их мораль была так или иначе смещена сказочными объемами золота, которое “несправедливо” нажили вышеупомянутые цивилизации). Есть ощутимая разница между войной и бойней. И мы не могли спокойно стоять в стороне. когда происходит последнее.

Что еще хуже для так называемых “чистых племен”, так это факты, говорящие нам, что эти люди вовсе не жили в милой гармонии с окружающей средой. Они обладали довольно продвинутыми технологиями и активно трансформировали окружающую среду, чтобы поддерживать свою растущую численность и декадентские привычки своих элит. Да, я понимаю, что это немного похоже (да, ладно, больше, чем немного!) на перекладывание с больной головы на здоровую. Но по правде говоря, мы чувствовали вину за то, что облажались перед Гайей в Европе, а потому не простили бы себя, подведи мы её снова здесь. Фера Нового Света откровенно провалили свою задачу по контролю над человечеством, так что всё, что нам осталось - сделать это за них. Лишь немногие из нас тогда осознавали, как далеко всё может зайти. Но буду с тобой откровенен, думаю, что еще меньше из нас придавали этому хоть какое-то этому значение.

Вторая Война Ярости

Если империя прогнила, кого нужно винить - империю или её лидеров? Когда я смотрю на режимы вроде нацистов в Германии, маоистов в Китае или культ Сталина в СССР - ответ кажется мне очевидным. И этот ответ должен пояснить то, что я сейчас скажу. Было очевидно, что религиозная иерархия Майя так же как и соседних племен прогнила насквозь. И действует в полном согласии и в унисон воле Вирма. Но что еще хуже: там были эти фера, аффилированные жрецам; серьезно, некоторые из них даже занимали высокие посты внутри той самой иерархии. Вонь Вирма была повсюду. И это было настолько ужасно для нас, что мы сделали то единственное, что должны были: убили их всех.

Это, конечно, было неверное решение. Если бы мы взяли время, чтобы подумать обо всем более тщательно и перепроверить наши знания, мы поняли бы, что мерзкие ритуалы и обычаи практиковали не все люди и перевертыши будущей Мексики. На самом деле это кажется довольно очевидно. Теперь. Но тогда мы не обратили внимание на этот небольшой отвлекающий внимание факт. Мы видели врагов, мы помнили Цепеша и приняли скоропалительное решение, чтобы наверняка убедиться: подобное дерьмо никогда не случиться снова, пока мы рядом. Целые народы заплатили за это своими жизнями

Почему столько ненависти?

Тут стоит отвлечься ненадолго и объяснить, почему Лорды Тени были так ошеломлены увиденным в Америках. Для этого нам нужно взглянуть на местных перевертышей и понять, почему их действия набросили так много мерзости на вентилятор ярости Гару, прибывших из-за моря.

Сперва давайте возьмем Балам. Под их внимательным взором человечество проделало неплохую работу для того чтобы держать само себя в рамках при помощи войны на уничтожение. С человеческой точки зрения это довольно хладнокровно, но для гайянца это

выглядит как Фера, которые делают то, что должно, чтобы людишки не стали проблемой. Да, может их план немного вышел из-под контроля и результаты оказались чуточку круче, чем Балам подразумевали, но это скорее плюс, чем минус. Проблема оказалась в том, что Лорды Тени столкнулись с обществом под управлением жрецов - некоторые из них оказались Балам - которые практиковали кровавые жертвоприношения, чтобы держать своих людей под контролем посредством террора. Если отставить в сторону культурные различия, эти практики выглядели для Лордов подозрительно похожими на таковые у старых противников - Цимисхов. После всей этой темы с Дракулой, произошедшей меньше века назад, чего удивляться, что Лорды среагировали так быстро и жестко. Вряд ли Балам успели хотя бы понять, за что именно получили по щщам.

А чтобы еще усилить сходство с Цимисхами - там были Камазотц. Странные летучие мыши-перевертыши, которые в своей боевой форме выглядели точь-в-точь как сильнейшие из вампиров, известных миру. При этом чистая правда, что на самом деле Камазотц были самыми безобидными из всех детей Гайи. Но Лорды этого не увидели - они увидели людей. которые превращаются в летучих мышей, в точности как вампиры. При том эти самые люди консультировали остальных Фера про части человеческих жертвоприношений и кровавых ритуалов. Такое взорвало бы мозг даже самому разумному и спокойному из Гару, особенно учитывая происхождение Лордов из земель, где буйствовали Цимисхи.

А чтобы сделать ситуацию еще более натянутой там были Моколе - Фера, полностью отсутствующие в устной традиции Лордов, да и вовсе не представленные в известной нам на тот момент культуре. Может наши тогда и слышали легенды о крокодилах-перевертышах, но все же они оставались максимально чуждыми созданиями, которые перевоплощались к тому же в *рептилий*. Что действительно сделало их опасными в глазах Лордов, так это подозрительное разнообразие их гибридных форм, которые при этом все как одна были *огромными*. Общий эффект в результате не сильно отличался от воспоминаний Лордов Тени из более ранних и более опасных времен, когда Гару сражались с Великими Змеями задолго до окончания Владычества.

Эти три причины: кровавые жертвоприношения Балам, летучие мыши Камазотц и рептилоидная природа Моколе - вот что стало приговором для местных Фера Америк в глазах Лордов Тени. Это, конечно, ни в коей мере не оправдывает поведение Лордов того периода (и даже не подразумевает оправдания), но дает понять причины недоразумения, ставшего решающей искрой в пожаре ярости геноцида.

Вторая Война Ярости имела множество последствий. Балам были практически полностью уничтожены, поскольку были ближе всего к сердцу империи Майя. Немногие выжившие сбежали в свои леса восстанавливаться и зализывать раны. Ананси, которые всегда нас нервировали, были уничтожены в принципе - они оказались настолько зависимы от кровопускания. что любому дураку было понятно, что они не могут быть рождены от Гайи. Моколе, такие тихие и не амбициозные, внешне были воплощенным образом Вирма. Те из них, что населяли Мексиканский Залив были вырезаны подчистую, поскольку не слишком-то сопротивлялись. Все это несколько охладило пожар нашей ярости. По крайней мере против последних, но случилось это, к сожалению, лишь спустя некоторое время после того, как мы закончили нашу войну. Нувиша, оборотни-койоты, не сильно-то пострадали, но это в основном потому, что они подняли свои задницы и сбежали в Умбру, как только почуяли, что запахло жареным. Местные гару - Уктена, получили своё за излишнюю любовь к секретам и тайнам, особенно тайнам от своих братьев. Мы чувствовали, что они предали нас, позволяя Майя делать то, что они делали. Хотя в действительности сами Уктена старались как могли предотвратить кризис, который вскоре последовал. В конце концов они были единственным племенем Гару в тех местах, а Фера, так же как и в Европе, были не очень-то и полезны (а некоторые, например, как Балам, были и вовсе частью проблемы). Ну, и то, что касается Камазотц…

Камазотц

Из всех существующих фера именно Камазотц были самыми близкими к Гайе. Они были Её голосом. И когда война началась, они обратились к Ней, как следует поступить. Но что Она могла им ответить? Что Она могла сказать, когда Её собственные дети начали резать глотки друг другу? Ей нечего было говорить, так что камазотц попросту не знали, как им действовать. Вот почему они позволяли Майя продолжать их извращения: Балам были в сердце этого кошмара, а Фера не могли изменить положение вещей, не объявив им войну. Никто не хотел этого. А когда мы пришли и поступили ровно так - начали войну - они поняли, что уже ничего не смогут поделать, чтобы остановить нас. Вот они ничего и не делали. Ничего не делали, ничего не говорили и почти не сопротивлялись, пока мы не вырезали их всех одного за другим.

Когда последний из Камазотц умер, что-то в нас изменилось. Крик последней на планете летучей мыши-перевертыша пронзил нас всех рёвом столь громким, что даже величайший гром показался бы едва слышным шепотом. Но это не был предсмертный крик единственного Камазотц: мы услышали чудовищный вой вымирания, уничтожения, эхо пустоты, которое ворвалось в мир вместе с последним вздохом целого вида, который *никогда* не явится вновь. И вместе с этим звуком каждый из нас, буквально все до единого Лорды Тени в мире, пали на землю, скуля от тоски. Конечно, было слишком поздно. Зато мы наконец осознали весь ужас содеянного. Гайя никогда уже не станет прежней после случившегося. Мы знаем это наверняка. Чувствуем внутри. Прошло немало времени до того, как она простила нас, но даже сейчас в Умбре чувствуется горечь, которая уже никогда видимо не рассеется. Недавно впрочем, мы предприняли некоторые шаги, чтобы исправить часть грехов прошлого, но это гораздо более поздние события, о которых мы поговорим потом. Так что давай вернемся к истории.

Пожиратель Бурь

Никто не знает откуда Пожиратель Бурь явился. Ну или так тебе скажет большинство Гару. Мы-то знаем наверняка: он сорвался с цепи вместе с последним криком последнего камазотц. И стал нашим наказанием за вторую Войну Ярости. Нам следовало лучше обдумывать наши шаги - ужас от первой Войны должен быть достаточным поводом не начинать это снова. Но мы были глупы, а Потомки Фенриса, Серебряные Клыки и Железные Всадники творили свои глупости к северу от нас. Они не видели тех ужасов, которые мы наблюдали в Мексиканском Заливе, но с радостью присоединились к веселью. Они же Гару в конце концов! А мы бываем глупы именно в этой манере: когда есть об кого поточить свои клыки и когти.

Мы не уверены, как было связанно вымирание Камазотц и появление Пожирателя Бурь, но доминирующая теория заключается в том, что их последний крик сотряс Умбру достаточно сильно, чтобы вызвать у Гайи конвульсии. Из-за этого многие узы, наложенные Кроатан и поддерживаемые Уктена ослабли в тот день. Большинство из них достаточно легко залатать. Уктена довольно хороши в этом, и потому мы не слишком лезем в их дела. Но Пожиратель Бурь был чересчур могущественен, чтобы его удалось сдержать. И вырвался на свободу, подобно всесокрушающему урагану. А в процессе добавил эпитет “дикий” в тот самый “Дикий Запад”.

Пожиратель Бурь терроризировал Умбру десятилетиями. Равно осложняя жизнь Гару и Вирму. Пока стая Двух Лун (под предводительством Серебряного Клыка; кто бы мог подумать?) не обнаружила наконец способ победить его. Как оказалось, метод который они нашли предполагал великое самопожертвование для каждого из существующих племен Гару - тринадцать наших величайших воинов должны были погубить себя, чтобы навсегда заточить этого могущественного Бейна. Большинство европейских племен оказались не в восторге от подобной идеи, но ко всеобщему удивлению (включая наше собственное) один

из этих героев обнажил клыки и прорычал остальным перестать быть плаксами и взяться за дело. Этим героем был Рассвет Тьмы, Лорд Тени, потомок Темного-Когтя-Мести - палача последнего из Камазотц. Никто так и не понял, почему он согласился принять предложение Уктена так просто, но его голос изменил решение европейцев так, что те одним за другим согласились совершить то, что должно. Но для нас это не стало сюрпризом. Как я уже говорил, мы Лорды Тени, во много не идеальны, но во имя Гайи мы прибираем за собой бардак, и никто не смеет в этом усомниться.

Покровительство России

Балканский Котел

Когда Османская Империя начала разваливаться на части, многие регионы на Балканах начали становиться самостоятельными государствами. Влияние османов продолжало поддерживать стабильность в регионе еще несколько сотен лет. Но постоянные внутренние дрязги и разборки держали струны натянутыми, пока не грянул конфликт между Россией и Турцией. Конфликт, который полностью изменил европейскую политику. К сожалению, наши территории стали пешками в этой игре, а мы обнаружили себя болтающимися от одного патрона к другому. Оккупированными сперва турками, потом русскими, затем австрийцами и далее, и далее, и по кругу, и снова, и снова. Во всем этом присутствовало и влияние Гару, без сомнений. Крымская война в середине 1860-х стала зеркалом конфликта между домами Сурового Воя и Полумесяца Серебряных Клыков, исторически связанных с Британией и Россией соответственно. И они точно так же превратили в бардак политику Гару, как и короли их человеческих наций людскую политику.

Дом Полумесяца откровенно перешел границы своей зоны влияния и решил “освободить” наши земли от разлагающего влияния Вирма. На бумаге они были весьма успешны; они освободили септ Ночного Неба, который был наводнен Цимисхами в XV-м веке. И проделали неплохую работу, чтобы стравливать различные вампирские секты в регионе. Однако, в чем они действительно преуспели, так это в том, чтобы разрушить шаткий статус кво, который нам удалось создать. А в результате нам не удалось сдержать кровососов, когда те начали свою контратаку, едва лишь русские заключили мир с британцами и австрийцами и вывели войска из региона. В конечном итоге, правда, наши земли стали отдельным государством не на бумаге, а на деле; но при этом отогнав вампиров, Клыки сами заняли “освобожденные” каэрны и начали распространять своё влияние; а мы и наша Родня оказались прямо в центре чужих разборок.

Великая Война

Пока Серебряные Клыки прикладывали все больше усилий для микроменеджмента наших дел, в которые сунули нос, различные агрессивные заходы в исполнении остатков Османской Империи и королевства Венгрии продолжали поддерживать Балканы в состоянии постоянной войны. Этнические конфликты становились более и более интенсивными и скоро почти все нации Европы оказались так или иначе вовлечены в драку, пока - только косвенную. И когда кронпринца Фердинанда Австрийского убила кучка террористов, началась реальная жара. Великая Война затронула буквально каждую страну на континенте, а за ними еще и несколько других вроде США и прочих колоний или бывших колоний европейских правителей. Что же до нас, мы снова стали плацем для сражений и оказались на пути атаки Австрии против России. Мы тогда не слишком любили Клыков, но уж точно не хотели принести войну прямо к ним на порог. Но вопреки нашим желаниям случилось все именно так.

Великая Война оказалась самой кровавой и неприятной за долгие века и перебила всем настрой драться на довольно долгое время. К сожалению победители в конфликте решили сделать целью своей жизни разорвать проигравших на мелкие кусочки и втоптать их

в грязь, что вылилось в рост депрессии и подспудного конфликта, который вновь вспыхнул в полную силу два десятилетия спустя.

Революция

Когда война более или менее подходила к концу, Серебряные Клыки в России обнаружили, что им придется иметь дело с совершенно новой и неожиданной угрозой: восстанием большевиков, которое поддержали Костоглоды. Революция уничтожила власть русских царей и создала хаос такой силы, что новых хозяевам оставалась только придти и взять контроль над страной. Как мы выяснили позднее, восстание также было использовано, чтобы скрыть теневую войну между разными вампирскими сектами, в которой богатая элита стала добычей для деклассированных элементов - отношения, которые словно зеркало отразили противостояние Костоглодов и Серебряных Клыков. Насколько мы можем сказать, сами Костоглоды не знали или не понимали большую часть событий, которым дали начало своим восстанием; это не означает впрочем, что русские Гару простили их за те прегрешения. Костоглоды быстро утратили контроль над ситуацией, а вампиры, которые использовали их, пали жертвой собственных внутренних разногласий. Спустя несколько убийств и жёстких подстав, вампирская элита снова оказалась у власти. Когда все было сказано и сделано, коммунизм уже держал страну железной хваткой, а товарищ Сталин правил твердой рукой. У него была вся полнота поддержки нескольких влиятельных вампирских кланов, и это во многом определило судьбу страны на последующие семьдесят лет.

В то время в стране было два септа Лордов и несколько десятков Лордов Тени, рассеянных по территории. Они были довольно жадным народом и не делали секрета из своего желания вырвать власть над Нацией у Клыков, чтобы превратить Гару в оружие, которое освободит Россию от новой угрозы. Как это обычно и бывает, никто не доверял Лордам достаточно, чтобы увидеть мудрость в их позиции и как результат, племена впали в междоусобицу до тех пор, пока вампирские элементы в российском правительством не передушили друг друга, исходя из собственных внутренних распрей. Но случилось это только в последнем десятилетии двадцатого века, так что ты можешь сделать выводы о важности изучения способов манипулирования другими племенами для того, чтобы заставлять их работать в команде, даже если они не знают, что делают именно так.

Вторая Мировая Война

С учетом всем унижений, выпавших на долю Германии в результате Великой Войны, я думаю, что не стоит удивляться тому, что вплоть до начала Второй Мировой все нации так или иначе работали исключительно на свои военные машины. Почти для всех казалось очевидным, что новая война неминуема. И что станет она в основе своей - продолжение предыдущей. К сожалению, люди стали *намного* более продвинутыми по части убийства себе подобных за эти короткие двадцать лет между войнами. Что явно предвещало - мы останемся в гораздо большим дерьме, после того как стрельба закончится.

Когда война вспыхнула с новой силой, мы обнаружили, что почти готовы сдаться. Гитлер и его союзники контролировали большую часть Европы. И если бы им удалось преуспеть, у нас бы не осталось способа, чтобы остановить их. Контроль человечества над миром стал бы абсолютным и места для Гару в нем бы не осталось. В этом случае мы могли бы с таким же успехом пойти по пути Нувиша и просто свалить в Умбру навсегда. Но к счастью Гитлер в который раз доказал, что доверять дипломату вести войну - плохая идея. И ухитрился провалить почти идеальную стратегию. Он напал на Советский Союз. Для начала нации оказались не готовы к Российским зимам, как и все захватчики до них (кроме монголов, но тем были знакомы холода Сибири). Далее он отозвал войска с побережья Нормандии, оставив его открытым для высадки союзников. Когда германские Потомки

Фенриса раздавили предателей среди своих братьев (которые присоединились к армиям нацистов, решив по своей тупости, что это способ загнать человечество под каблук), немецкая военная машина была обречена.

Все это оставило Восточную Европу в довольно удобном состоянии с точки зрения Гару. Большая её часть была разрушена, и было мало шансов, что Запад восстановится когда-нибудь до состояния былой своей славы. Это было хорошо, поскольку означало, что у нас появились шансы вернуть контроль над регионом. Хоть это и потребовало от нас немало политических усилий, не считая изрядной дипломатической ловкости. С другой стороны, мы так же увидели рождение двух суперсил, которых прежде мир даже в кошмарным сне представить не мог, а вместе с ним и чудовищного оружия, которое имело потенциал уничтожить весь мир. Ирония в том. что это оружие было создано людьми, которые в основном были довольно мирными и просто боялись оказаться под пятой тирана. И так родилось оружие, способное уничтожить Землю.

Вознесение США

Трудно объяснить нашу роль в Штатах до Второй Мировой Войны. В основном это получилось потому, что до тех пор мы не считали эту нелепую страну хоть сколько-нибудь важной. Это была в основном просто очередная колония, в соответствии с нашими представлениями, а мы попытались сфокусировать свое внимание на тех частях мира, которые диктовали политику остальным в Европе и отчасти Азии. США были совсем молодой страной за полмира от нас - ерундой не стоящей внимания.

Не следует однако думать, что мы не знали, что там происходит. Ровнехонько наоборот. Наша Родня расселилась в окрестностях Мехико, когда пришли испанцы, а в последствии некоторые из них остались в Техасе, когда тот присоединился к Штатам. Они были достаточно близки к событиям в Нью-Мехико, чтобы знать про историю с бомбой. И когда эта адская машина отправилась в Японию, мы осознали, что нужно уделить больше внимания тому, что происходит в США. К счастью, мы находили достаточно времени, чтобы изучать, как ведуться современные войны в течении всей нашей истории, а потому прекрасно представляли себе, как работает послевоенная политика. Это позволило нам посеять наши семена в поствоенных правительствах, чтобы воспользоваться ими, когда они прорастут.

Холодная Война

Послевоенный мир и США в частности были временем больших правительств, большой науки и невероятно большой бюрократии. Демократический мир всегда характеризовался своей страстью к исследованию и расширению влияния. Но после войны эта тенденция усилилась в сотни раз. Агентства создавались буквально для каждой функции, которую вы только можете себе представить, и возможности того, как мы можем использовать это для своих целей показались нам просто запредельно восхитительными. Стоит отметить, что это один из поворотных пунктов в глобальной стратегии Лордов Тени. Хотя мы всегда были политизированными животными, США времен Холодной Войны стали для нас первым периодом в истории, когда мы смогли себе позволить стать альфами исключительно в политике, оставив пути волка в стороне в пользу полностью человеческой культуры. Многие старейшины в наших родных землях ворчали на сей счет, но это была очевидная волна, которая понесёт нас в будущее, и ничто не смогло бы её остановить.

К счастью, подобный подход сработал вполне успешно. Довольно серьезное количество Лордов решило, что отличной идеей будет стать офицерами разведки, работающими на США и другие западные государства, а в то время как Лорды в СССР и социалистическом блоке заняли схожую позицию. Конечно, это была работа не для всех, особенно не для тех, кому досталась добрая доля ярости. Но при этом, возможности были

несопоставимы с тем, чтобы служить клерком в какой-нибудь другой важной конторе. И самое главное - это были одни из самых влиятельных агентств и уж точно связанные с наиболее важными задачами, как для Лордов Тени, конечно, так и Нации Гару в целом. Именно тогда мы научились дирижировать по-настоящему сложными и продуманными схемами, которые поддерживали напряжение между двумя сверхдержавами, чтобы удержать их обе от превращения в мирового тирана. Пока остальные племена продолжали препираться и бодаться, мы тяжело работали, чтобы обеспечить то будущее, за которое могли бы сражаться. К сожалению, никто из них ни разу не поблагодарил нас за эту малость.

Советская Оккупация

Вместе с падением Серебряных Клыков, их хватка в России не ослабла, а после хаоса Второй Мировой Войны и вовсе не было реальной силы, чтобы остановить Советскую аннексию по всей Восточной Европе. Западные нации, особенно США пытались продавить демократическую систему правления на востоке, но политика Союза сделала подобные попытки невозможными. Позиция США была не той, чтобы торговаться. Так что наша вера в них очень скоро уступила место более серьезным проблемам. Другими словами, наши родные земли в который раз оказались частью игры больших и решительных сил.

Факт, что Россия теперь оказалась под контролем вампиров совместно с экспансией Советского Союза, сделал наши позиции весьма шаткими. Сталинские чистки несогласных и поразительно стремительная индустриализация Союза тоже не слишком помогали. И вот наша Родня выжата и выпотрошена, по нашей Родине маршируют советские солдаты, а наши собственные жизни в такой опасности, как никогда прежде: возможно, это был самый темный период в нашей истории. Масштаб бедствия был настолько серьезен, что мы даже не знали с чего начинать, а поэтому спрятались и начали консолидировать наши силы в надежде, что сможем действовать более открыто позже.

Сталинские чистки закончились вместе с его смертью, а вместе с тем и все ужасы советской оккупации. Техногенные катастрофы все еще были ощутимой проблемой, и вампиры все еще сохраняли контроль над союзом, но для нашей Родни обстановка стабилизировалась, а мы наконец смогли сказать, что точно знаем положение дел и можем с этим жить. Некоторые Гару даже ухитрились проникнуть в правительства. И как я и говорил, мы проделали немалую работу по проникновению в сообщество разведок и контрразведок. Ситуация стала идеальной, чтобы адаптироваться к ней и повернуть к нашему успеху.

Независимость

Советская оккупация, конечно, была жесткой, но она принесла стабильность, которая позволила нам совершить несколько делишек, которые того требовали: нам нужно было вернуть из лап Серебряных Клыков Септ Ночного Неба. Они держали его с тех пор, как “освободили” от Цимисхов во время Крымской Войны. А мы с тех самых пор были в таком раздрае, что единственное, что могли сделать на этот счет, так это ждать возможности получить обратно то, что наше. И эта возможность появилась ровно в тот момент, когда умер Сталин. В короткий момент ужаса, который обуял Советский Союз, российский Лорд по имени Борис Удар-Молнии решил посетить древний дом своего племени. Будучи там, он спелся с Сердцем-Ярости, лидером местного септа. После некоторого количество умелых политических ходов, сдобренным изрядным терпением, Удар-Молнии нашел способ вынудить Серебряного Клыка, стоящего во главе септа, снять с себя полномочия, передав каэрн Лордам. Свобода от Советов, конечно не наступила мгновенно и оккупация продолжалась еще полвека, но нам уже было на это наплевать. Мы научились решать свои дела в обход их оккупации и даже использовать её для собственных целей. И мы все еще наслаждаемся некоторыми бонусами за проделанную тогда тяжелую работу до сих пор.

Падение Занавеса

Многие люди до конца не понимаю, как много мы потеряли с падением Железного Занавеса. Это, конечно, правда, что вампиры, которые правили Россией покуда Железный Занавес стоял, были одними из самых активных агентов Вирма, которые когда-либо топтали своими ногами Землю и также правда, что их махинации стали причиной техногенных катастроф, которым прежде не было равных. Но в том, что касается нашей Родни - их жизнь вообще-то стала довольно стабильной. Это был тот самый нелегкий мир, при котором ты не чувствуешь себя в безопасности, но по крайней мере знаешь, чего ожидать. Знаешь, что у тебя будет еда на столе, пусть и не гурманского качества, зато довольно приличная. Ты знаешь, что военные быстро подавят восстания и демонстрации, так что ты ради собственного блага избегаешь этого дерьма. Ты знаешь, что военные у руля и поэтому не выпендриваешься перед ними, и этого обычно достаточно, чтобы вернуться домой одним целым куском. Ты понимаешь, как система работает и как выживать внутри неё. И таким образом учишься получать от неё выгоду. Никто из нас *не хотел* правления Советского Союза: мы не дураки и прекрасно осознаем, как работает полицейского государство. Но в тоже время мы испытываем определенный уровень комфорта, когда все должны быть хотя бы отчасти политиками и интриганами так же, как и мы. Мы так же познали удовольствие жить плечом к плечу с нашей Родней, потому что общие заботы и дела сплотили нас, как никогда до этого. Коммунизм сам по себе был по большей степень чушью (по крайней мере на практике), но вот чувство локтя у наших объединившихся и ставших настоящими ячейками групп Родни было вполне настоящим. Что еще важнее, так это возможно держать вампиров. оказавшихся запертыми в наших протекторатах, на коротком поводке. Мы знали, что вампиры зарятся на территории, которыми правят вампиры из другой секты, что издревле были нашими противниками в родных землях. Так что контроль Союза был для них еще более нежелательным, чем для нас.

Ну и когда Союз начала распадаться в поздних 80-ых, для нас это праздником не стало. Союзы привнесли в нашу жизнь стабильность, даже несмотря на все прочие недостатки. Наши протектораты при Советской Власти были такими мирными как никогда, и мы наблюдали, как эта стабильность уходит с ощущением ужаса и настоящей потери. Мы предвидели то, что грядет, в то время, как наши человеческие компаньоны упивались свободой и чувством ложной радости от падения советской тирании.

Современность

Баба-Яга и война за Россию

В ретроспективе это не кажется таким уж неожиданным: стоило Железному Занавесу упасть, Теневой Занавес тут же поднялся, чтобы занять его место. И вот *тогда* все действительно пошло под откос. Мы думали, что сталинские чистки были чем-то плохим (и они, кстати, были), но по сравнению с вампирами и демонами, бродящими по округе - это была сущая ерунда. Они высасывали наши каэрны и рвали людей на части практически в открытую. И все это посреди хаоса, который сопровождал падение политической системы. Так что магнитуда происходящих событий стремительно росла. Сталинские чистки и советская оккупация были направлены против множества политических групп и сообществ, включая нашу Родню, но с этим мы могли справиться. Бесконтрольная индустриализация была катастрофой, но она в действительности была нацелена лишь на то, чтобы обеспечить Союзу конкурентоспособность в их драке с США. Это было неприятно, но мы по крайней мере могли понять причины подобного отношения и адаптироваться к нему. Но это… Силы, которые были спущены с цепи под покровом Теневого Занавеса, были куда ужаснее, чем любые сверхъественные кризисы в прошлом. Великие чудовища прошлого получили свободу поступать как им заблагорассудится, а Баба-Яга теперь нацелилась вполне ясно на уничтожение именно нас как племени. Септ Ночного Неба в Валахии избежал большую

часть зловещего и нежелательного внимания. Но септ Громовых Раскатов и септ Мрачных Небес оказались гораздо менее удачливыми. Вынужденные смотреть, как Серебряные Клыки разваливаются на куски (а вслед за ними и остальные Гару), Лорды испытывали ни с чем не сравнимую горечь, и это делало нас еще более отстраненными чем обычно. В действительности наши сделали не так уж и много, чтобы помочь русским Гару, пока другие племена не самоорганизовались, чтобы начать контратаку против сил Яги. Я не то чтобы оправдываю их нерешительность в действиях, просто Клыки столько веков совали нам в нос своё превосходство, особенно перед российскими Лордами, что нечему уж и удивляться, что они не поспешили на помощь, когда она потребовалась Клыкам.

Чтобы ни закончило правление Бабы-Яги - а мы подозреваем вампирский конфликт - гибель её покрыта тайной. Мы знаем наверняка, что вовлечена в это оказалась по крайней мере одна вампирская секта, которая заставляет остальные из них дрожать и писаться в штанишки. Их деятельность включала мистические силы, которые мы даже не претендуем понять, а большинство из нас вообще были бы счастливы никогда и не знать об их существовании, как и о том, что случилось в день, когда Яга умерла. Но с её гибелью, Россия стала свободной а, помоги нам Небеса, жизнь стала делаться все сложнее.

Последствия

Люди вообще не понимаю насколько сложным и опасным местом сделался мир после падения Советского Союза. Прежде мы были бедны и мало чего решали, но мы по крайней мере могли положиться на некоторые вещи в жизни. Теперь же мы теоретически имеем возможность делать всё, что захотим, а вот уверенности нет ни в чем. И вот без сильного правительства, которое проводило бы сложные, но нужные решения в более или менее честном ключе не осталось никого и ничего, чтобы остановить криминальных авторитетов или доморощенных тиранов, имеющих амбиции от захвата контроля над городским районом до того, чтобы организовать террор и править людьми так же, как это делали Советы, но безо всякой тени стремления к высшему благу. Мы променяли безопасность на свободу, а потеряли и то и другое в процессе.

С тех пор как Советы остались в прошлом, мы снова стали уязвимы перед своими величайшими врагами среди вампиров. В страхе перед турками в XIX-м веке и различными силами, контролирующими Валахию и её окрестности, худшие из наших противников сохраняли дистанцию - вплоть до недавнего времени. Когда Советы захватили местность, они также не решались вернуться из страха стать жертвами вампирской секты, оказавшейся у руля России и её окружения. Но теперь вместе с падением империи, её влияние рассеялось и ничего уже не могло остановить Цимисхов от возвращения в их древние земли и к старым привычкам, включающими в себя жестокую месть за все прошлые обиды. Цепеша уже не было, но остальные из его семейки, включая Князя ужаса - Владимира Рустовича, смотрели на регион полным жадности взглядом. Мы смогли вытерпеть Советы, пережили Королеву-Стерву Бабу-Ягу и нашу внутреннюю гражданскую войну, но в конце концов последнее противостояние скорее всего окажется между нами и нашими древними вампирскими противниками, и я боюсь, что эта битва может оказаться сложнее, чем мы можем выдержать.

Югославия

Меня не перестает удивлять то, что худшие враги, с которыми нам пришлось сражаться - это не пешки вирма, а люди сами по себе. Я тут много говорил о вампирах, о внутренних разборках и ужасающих духах, служащих Вирму. Но никто из них ни на йоту не приблизился к тому, чтобы составить конкуренцию ужасам, которые обрушились на голову людей, едва Югославия распалась и различные этнические группировки начали резать друг друга. Сомнительная честь быть причиной этого хаоса и ненависти выпала одному человеку, который известен миру как маршал Тито. Он показал себя крайне способным лидером в ходе

Второй Мировой Войны, и мы поддерживали его начинания, чтобы уберечь Югославию от контроля ОСИ. Корень проблемы лежит в том факте, что мы вели этих людей, не вдохновляя их, а натравливая друг против друга, чтобы тем самым укрепить контроль над ними. Мы уважаем маршала, поскольку он действовал весьма в стиле Лордов Тени, но вот у людишек нет видения будущего в достаточной перспективе в большинстве своем, так что его страна продержалась лишь до тех пор, пока он не умер. Его сын попытался продолжить дело отца, но, к сожалению, ему не хватило харизмы, чтобы это вытянуть. Гражданская война стала неотвратимой. У Вирма был отличный, просто прекрасный денек, когда война разразилась. Военные преступления, происходившие в то время могли составить конкуренцию любым таковым в истории прошлых войн человечества. И имели разброс от убийства невинных (и просто некомбатантов) до изнасилований и пыток, включая все, что между ними. Сила ненависти способна показать действительно впечатляющие результаты, и в данном конкретном случае настал настоящий пир для бэйнов всех мастей. И в том числе это повлекло драматической рост могущества Червей Страсти - могущественных аватаров Вирма, отвечающих за темные низменные желания, лежащие в основе большинства человеческих преступлений и проступков. Это уже не говоря о кровавом безумии обжиралова для местных вампиров. Некоторые племена Гару среагировали на эту резню, связывая наиболее наиболее опасных бэйнов и потроша пешек Вирма, попавшихся под руку. Среди этих племен оказались Черные Фурии, Красные Когти и отдельные члены других племен, вроде Детей Гайи, Тихих Странников, Костоглодов и Стеклоходов. К последним двум у нас осталось некоторое количество серьезных вопросов, поскольку нам интересно знать, как они смогли позволить своим подопечным настолько выйти из-под контроля. Города в конце концов их территория, после всех ужасов в России можно было подумать, что они выучили урок-другой. Однако, в наше время если работа не включает в себя мобильники или компьютеры, Ходящие по Стеклу просто не захотят в ней участвовать, а Глодающие Кости так заняты тем, что прячут собственные хвосты под грудами мусора, что не представляют, что вообще происходят вокруг, пока не окажутся по случайности в гуще событий. Говорят, будто люди никогда не учатся, но я предполагаю, что к Гару это относиться в ещёбольшей степени.

В любом случае серьезное давление, созданное силами Гару в регионе пришлось преимущественно на Черных Фурий на юге и Лордов на севере. В горячке боя некоторые из наших стай схлестнулись и после нескольких напряженных мгновений, Фуриям пришлось сдать назад из уважения к нашим делам. Вскоре после этого, Маркграф Конецкий встретился с несколькими влиятельными Фуриями, после чего мы стали более дружны, чем когда-либо прежде: у Маркграфа была четкая позиция обращаться с Фуриями точно в той же манере, в которой мы обращаемся с любым другим Гару и этот подход быстро дал свои плоды - ни одно другое племя не имеет таких тесных партнерских связей с Фуриями как мы. И это демонстрация нашей философии в действии.

Амазонка

Когда осела пыль от нескольких Мировых Войн, человечество вновь стало думать о том, чтобы восстанавливаться и расширятся, и начало размышлять обо всех этих прекрасных вещах, которые прошли мимо них, пока они сфокусировались на том, чтобы убивать друг друга и выяснять, кто круче в вопросах управления и построения государства. А конкретнее они начали думать о том, чем живет не-человеческий мир вокруг них и как они намерены с ним взаимодействовать. То, что они обнаружили, конечно, удивило их. А именно, они открыли, что природный мир удивительно разнообразен и восхитителен, а им следовало бы уделять больше внимания его защите. Конечно, до них это дошло слишком поздно и в малой степени, но по крайней мере они начали принимать участие в том, что на протяжении всей истории было нашей войной. И это единственное, что имеет значение. Теперь главным вопросом стало, а что мы-то будем со всем этим делать?

Некоторые места, к сожалению, выглядели так, будто им уже нельзя было помочь. Когда Танцоры Черной Спирали были изгнаны из Чернобыля, нам пришлось изобретать как очистить это место и вновь сделать его хоть сколько-нибудь обитаемым. Кстати, мы все еще над этим работаем. Но в то же время, нам приходится иметь дело с последствиями сброса промышленных отходов, достигшими за несколько последних столетий по-настоящему впечатляющих масштабов. Однако, что с этим делать мы поняли еще в конце семидесятых. Мы задали людям некоторое направление, и вскоре они уже начали делать такие вещи как очистка Черного Моря (ты даже не хочешь знать, насколько это было загрязненное место), назначая места по всей Европе и Северной Америке национальными парками, охранными зонами и прочими Элементами Мирового Наследия. Конечно, это были всего лишь ярлыки, но они дали тем, кто смог распознать в них потенциал, определенную силу. Силу заставить человечество прижать задницу и послушать о серьезных проблемах. И это как раз подводит нас к Амазонке.

Пока мы были заняты, убивая всех местных фера во время второй Войны Ярости, мы упустили из вида, что имеем дело с одним из величайших монументов величия Гайи, хотя и были посреди него. В 1970-ых, впрочем, хаос в мире достаточно улегся, чтобы мы могли сфокусировать на нём своё внимание и понять, что должны сделать все от нас зависящее, чтобы его защитить. К сожалению, Пентакс увидел все это задолго до нас и уже приступил к тому, чтобы исказить или уничтожить это прекрасное место. Когда Гару стали показываться в тех местах, чтобы что-то исправить, мы столкнулись с проблемами по трем фронтам: первое - мы не знали, кто будет координировать нас в этой борьбе. Там было не то чтобы много Лордов, чтобы организовать наше взаимодействие и распределить зоны влияния по прочим племенам, которые оказались в сходном положении. Второй проблемой, с которой мы столкнулись, оказалось то, что кроме Пентакса местные люди безжалостно уничтожали лес сами по себе. Они делали это не из злобы, впрочем, а из бедности, которая не оставила им выбора. Подсечно-огневое земледелие приносит тебе не то чтобы много пользы. Но когда выбор между ним и голодом, ты берешь то, что есть. Третьим препятствием, которое встало перед нами, оказались, конечно, местные Фера. они хорошо помнили Войну Ярости, возможно даже лучше, чем нам хотелось бы. И все еще нас за неё не простили. Не могу винить их, но это не отменяет того факта, что их сопротивление было крайне неуместным.

В конце концов каждая из этих трех проблем нашла свое решение в большей или меньшей степени. Проблема лидерства была разрешена, когда Голгол Сперва-Клыки появился на поле боя, отделал каждого Гару, который решил его испытать и сколотил из нашего народа приличную армию. Он не получил никакого сопротивления от местных Лордов, в основном потому, что был настолько сосредоточен на том, чтобы проблемы решались, а дела делались, что никому из наших не было повода о чем бы то ни было жаловаться. Они были так счастливы видеть настоящего лидера, что с удовольствием взяли на себя роль лояльных бета, присматривая за нежелательными планами всех прочих Гару, угрожающих правлению Голгола и выполняя свои обязанности в военной машине Нации.

Темной стороной подобного подхода оказался тот факт, что Голгол не видел смысла привлекать к борьбе других Фера. Он был полностью убежден, что это Гару - воины Гайи, а все остальные - нет. Вот так просто. Так что пока Пентакс не побежден, воины сражаются, а все прочие сваливают нахрен с их пути. Для нас это означало, что необходимо расчистить этот самый путь, а если Фера вмешиваются, мы находим способы убрать их с доски, чтобы их вмешательства не стало. И если эта задача включает в себя немного грязи и крови, то не страшно - мы найдем козла отпущения, на котором Фера могут сорвать свою злость, пока мы решаем серьезные вопросы. Конечно, это был довольно сомнительный способ решать наши задачи, но так мы оставались лояльны Голголу, а он счастлив и продуктивен - что обеспечивало нам ощутимый и радующий глаз прогресс по всем фронтам. И Фера могут жаловаться сколько хотят - до тех пор пока Гайя под защитой, это единственное, что имеет значение, если спросите нас.

В конце концов, после нескольких лет непрерывных боевых действий Голгол решил, что нужно заключить какой-нибудь мирный договор с аборигенами. Вряд ли лучшим путем защитить Гайю было поголовное уничтожение их всех, и в этом каждый из нас был согласен: большинство еще помнило потерю Камазотц и никто не хотел повторения того инцидента. Так что Голгол поступил с ними довольно мило - ну, насколько он вообще мог - и мы стали одной большой счастливой семьей.

Или нет.

Наши отношения с выжившими Фера улучшились по сравнению с прошлым, но им все еще наплевать на наши дела и задачи. Тем не менее им приходиться к нам прислушиваться, и это делает их прекрасными инструментами в наших схемах. Это не до конца верно относительно Моколе, но относительно Балам, клянусь тебе, чистая правда. У тебя есть соперник в армии Гару? Используй Балам, чтобы уничтожить его и свалить всё на Пентакс. Узнал что-нибудь про Пентакс? Расскажи это Балам и спаси несколько жизней братьев-Гару. Есть проблемы с одним из Балам? Найди *другого* Балам, который ненавидит этого и устрой между ними разборку за территорию. О лучшем раскладе мы и мечтать не могли, и как результат - Пентакс со всей очевидностью проигрывает эту войну. Так что сейчас самое время активного вмешательства, ведь перед нами столько возможностей вырезать противников с обеих сторон и заработать себе имя, которое войдет в легенды.

Восстановление Летучей Мыши

Пока на юге пылает пожар Амазонской Войны, на севере происходит война едва ли менее кровопролитная. В Северной Мексике Лорды из септа Матери Земли оказались вовлечены в битву против вампиров, которые обрушили всю свою мощь на Мексику, чтобы превратить её в свое кровавое пастбище. Это средневековая Валахия, только на новом уровне, так что те Лорды, что живут в Мексике оказались весьма расстроены подобным положением дел. Ну и можешь представить их удивление и раздражение, когда один из их самых звездных и подающих надежды теургов вошел в контакт со своим предком, оказавшимся Темным-Когтем-Мести, Лодом Тени, ответственным за вымирание Камазотц. Этот теург, хомид по имени Мигель Гутьерес, воспринял откровения, которые получил от древнего духа весьма серьезно, и начал искать способы упокоить в мире своего бесславного пра-пра-дедулю. То, что он получил в конечном итоге оказалось достаточно, чтобы шокировать всю Нацию Гару и поместить его стаю прямо на главную сцену международных разборок.

Темный-Коготь-Мести отправил своего потомка в безумный квест по всей Мексике, направленный на изучение секретов Камазотц и самой Летучей Мыши, чтобы он смог наконец-то сделать...что-то? Никто не был до конца уверен, что вообще ему нужно. Но люди никогда не оказывались в такой тесной связи со своими прошлыми жизнями, если Гайя не задумала для них что-то весьма особенное, так что каждый из нас просто помогал ему, чем мог. Квест начал приобретать ощутимый запашок безумия в тот момент, когда он привел стаю в самое сердце Малфеаса - самоубийственная миссия как она есть. Старый дух провел стаю через Лабиринт и равнины проклятого мира прямиком к логову Летучей Мыши, где та встретила их во всей полноте своего отчаянного безумия. По всем законам жанра и приметам, это должно было стать концом для храбрых дураков - встреча с искаженной Вирмом Инкарной не имеет опции закончиться победой горстки героев-сопляков. Но Темный-Коготь-Мести каким-то образом ухитрился пробиться к самому сердцу Летучей Мыши, а точнее к той её части, в которой ещё теплилось пламя Гайи, и в результате Инкарна катапультировала его обратно в Теллуриан почти без повреждений.

Много недель спустя Гутьерес обнаружил, что может коммуницировать с той малой частью Летучей Мыши, которая так и не сдалась окончательно воле Ярости, а его стая приняла Инкану как свой тотем. Их септ был убежден, что стая продалась Вирму. Но ни один из её членов не проявил даже тени порчи Вирма на своем теле, духе или сознании.

Даже Судьи Рока не смогли найти причины казнить их. Наоборот - признали признали одними из самых достойных и честных Лордов на памяти живущих поколений.

Как и следовало ожидать, этот инцидент создал чудовищную разборку внутри нашего племени. Признать тотем Вирма как свой собственный нарушает каждое правило выживания и здравого смысла. И все же сила, которую демонстрирует стая Гутьереса убедительно доказывает, что они верные Гайе Гару. Если бы их чистота от порчи не была достаточным доказательством сама по себе, тогда их оправдывал бы тот факт, что они используют свои уникальные Дары, чтобы рвать на части мексиканский Шабаш настолько эффективно, что они смогли даже помочь Потомкам Фенриса на севере в Техасе. И те были вынуждены признать праведность наших парней. Септ Матери Земли не дал приюта ни одному слуге Вирма, а его члены совершили немало подвигов, которые считались невозможными. Как именно им это удалось и что это означает для Летучей Мыши и для Вирма - нам еще предстоит узнать.

Маркграф на марше

Тем временем в Старушке-Европе немецкий Лорд Тени, стяжавший великую силу и славу, смог получить контроль над Септом Ночного Неба. Имя этого Гару - Юрий Конецкий. И его воля так сильна, что ни один Гару на континенте не может противится ей. Родом из старинной семьи немецкой аристократии, Конецкий прибыл в Валахию после падения Советского Союза в 1991 году. Он видел, как и все местные Лорды, что потеря стабилизирующего внимания Советов приведет к хаосу. По двум причинам - этнического конфликта, который вскоре должен был последовать и влияния вампиров, которые вернулись, чтобы взять контроль над этими землями. Его предсказания оказались верны и в течении следующих десяти лет он вел Септ в одну битву за другой против затеявших экспансию кровососов, которые наводнили нашу родину будто туристы в бархатный сезон. Некоторые из них оказались чересчур могущественны, чтобы быть уничтоженными, но мы ясно дали им понять, что не отдадим ни пяди земли до тех пор, пока Маркграф стоит у власти.

Не только наш Септ добился прогресса в этот период. Анатолий Мазарюк, правопреемник на троне Септа Удара Молнии в России, занял своё место во многом благодаря поддержке Маркграфа. Всем было очевидно, что старик Александр Волков уже не может быть столь полезным и эффективным, как прежде, а потому Конецкий решил привести на его место более либерального и открытого новым идеям Лорда в Септе Отца Ночи. Поддержка, которую Лорды Тени оказали российским Гару в этот период, оказалась решающей для завершения войны против Бабы-Яги, и как следствие они получили подобающее уважение (если не доверие) среди оборотней в России. А до тех пор пока Мазарюк у Маркграфа в кармане - это значит, что авторитет последнего в Матушке-России неоспорим.

Основы философии Маркграфа довольно прямолинейны: доминируй над стаями, если должен, обращайся с теми, кто доказал свои способности, как с равными и не кланяйся ни перед кем. Серебряные Клыки ненавидят его, но по этому поводу они могут разве что повеситься от злости. Он добился в сражении против Вирма за десять лет большего, чем они за последнюю сотню. А в конечном итоге только это и важно.

Глава II: Око Бури

А ты спокоен, если вся земля
Заколебалась вдруг? О Цицерон,
Я видел, как от бури расщеплялись
Дубы ветвистые, как океан
Вздымался гордо, пенясь и бушуя,
До угрожающих туч достигая;
Но никогда до нынешнего дня
Я бури огненной такой не видел.
Иль там, на небесах, междоусобье,
Иль мир наш, слишком надерзив богам,
Побудил их на разрушенье.
Уильям Шекспир, “Юлий Цезарь”, акт I, сцена 3

Духовность

Мара уставилась на стоящего перед ней щенка со смесью раздражения и отвращения. Для начала, она никогда не заботилась ни о ком, особенно о щенках, а перспектива обучать одного из них была вдвойне раздражающей. Однако, ей было ясно, что это благое дело и оно должно быть сделано; единственный путь превращения молодняка во что-то большее, чем сюсюкающие младенцы - это показать им духовные пути Лордов, а Мара оказалась наиболее подходящей, чтобы сделать это, чем любой другой в её Септе. И все же это не означало, что ей понравится подобное.

Как так вышло, что мне выпала невероятная удача менять подгузники ничтожеству вроде тебя? Нет, это риторический вопрос. Закрой рот обратно! Значит это мне придется объяснять тебе, чего ждут от Лода Тени, м? Ну, что… Тогда приступим. Слушай внимательно, потому что повторятся я ненавижу. Ты уже знаешь, откуда мы взялись, так? Отлично. Теперь ты узнаешь. кем мы стали и куда идем. Мир вокруг не принадлежит нам, по крайней мере не весь он. Но, во имя Гайи, мы будем менять его к лучшему там и тут, как и в прежние времена. И вот как мы это делаем.

Гайя

Естественно, Гайя - это все и всё, что нас окружает. Она уязвима, но очень выносliва. Она сильна и в то же время очень хрупкая. Она вечна, но и эфемерна.Она - это конкретный мир перед нами и абстрактная реальность позади нас. Если бы я хотела описать её одним словом, это слово было бы - Сложная. Высшая глупость - считать, что кто бы то ни было может понять Гайю. Она тебе не что-то, что можно было бы просто найти или к кому обратиться напрямую; она слишком велика для этого, а потому все множество путей, способов и моделей, помогающих осмыслить её - это лишь приближения, которые позволяют нашим слабым умам принимать её. В конце концов истинное положение дел в этом вопросе совершенно не важно. Мы видим то, что хотим видеть в данном аспекте так же, как и в любом другом. А потому, когда я говорю тебе, что есть Гайя, я не говорю тебе правду. Я просто объясняю тебе, как мы предпочитаем её трактовать.

Мы видим вокруг себя три главных аспекта всего, что составляет Гайю. Мы видим субстанцию, составляющую материальный мир, твердую и ощутимую, вроде живой плоти как ты и я, или эфемерных духов. Это первый из аспектов Гайи - Вильд. Возможности Вильда безграничны, но ему нужно наставление и правление, чтобы придать форму субстанции. И это следующие лицо Гайи - Ткачиха, которая придаёт Вильду форму. И конечно, вещи, созданные Ткачихой рано или поздно должны сломаться и быть уничтожены, чтобы новые произведения могли занять их место, а система продолжала поддерживать сама

себя. И это третья сила - Вирм. И по причинам, о которых я расскажу очень скоро, сейчас он наш враг и величайший противник всех времен.

Вильд

Вильд - это эссенция самой реальности. Он представляет бесконечный потенциал существования Гайи. Но без сознания и воли, которые придадут ему форму, он бессмысленен. Это аспект Триата, который мы, Гару, ощущаем в себе сильнее всего, поскольку он первобытен и не знает ограничений. Но в тоже время - это единственный член Триата, о котором нельзя утверждать, будто у него есть собственное сознание. Он такой же, каким был всегда. И даже безумие Ткачихи и скверна Вирма не могут этого изменить. Перемены, обусловленные братом и сестрой Вильда, проходят сквозь него, не оставляя следа, и это дает нам силу продолжать бесконечное сражение. Мир, какой он есть сейчас - это не тот мир, каким он должен быть, и мы полностью осведомлены о том, что можем и должны быть инструментами его преобразования.

Мы не защитники Вильда. Мы, Лорды Тени, как Гару должны его защищать, да. Чтобы ткачиха и Вирм не могли еще сильнее расшатать баланс во вселенной, уничтожив своего братца. Но для этого есть Фурии и Когти, которые посвятили себя духовной защите Вильда, а мы в свою очередь счастливы оставить это дело на их ответственность. Наши задачи лежат в иной плоскости.

Ткачиха

Там, где Вильд - это возможность, Ткачиха - это сила, которая превращает её в материю. Человеческое мышление и рациональность, а также общество, которое они создали - это результат влияния Ткачихи. Многие Гару считают, что Ткачиха - вот кто ультимативно ответственен за ужасное состояние мира, в котором мы живем. И это действительно может быть так. Её пробуждение, её беспокойная осведомленность кажется свели её с ума. Яростный раж созидания привел современный мир в то состояние, которое мы наблюдаем. Но та наша часть, которая является даром Ткачихи, имеет свои позитивные стороны. Это наша воля, которая позволяет нам контролировать ярость. И та же самая Воля, которая помогает нам заставлять окружающий мир подстроиться под наши желания. Это подарок Ткачихи для нас. И он дарует нам комфорт даже тогда, когда заключает нас в золотые клетки собственных созданий.

Ткачиха - это тоже не наше дело, по крайней мере не как племени. Мы сражаемся против её безумия, когда должны. И мы отказываемся как полность полагаться, так и полностью избегать её, похожих на ловушки, даров - но Стеклоходы и Звездочёты набирают полные ладошки её бисера, путешествуя по сверкающей паутине. И не нам учить их этому пути. Мы делаем то, что должны, чтобы противостоять притязаниям Ткачихи. И мы используем её инструменты, когда нам это нужно. Но её путь - не наш путь.

Вирм

Вирм появился как сила баланса. Способ Гайи очищать и обновлять себя. Малая часть этого истинного воплощения Вирма всё ещё жива в нас в виде нашей Ярости. Сегодня, впрочем, мы знаем это создание в большей степени как силу искажения и разложения, например, в виде вампиров, наводнивших нашу родную землю. Скованный сетями Ткачихи, Вирм утратил свой рассудок от ярости и тоски. С тех пор Вирм искажает и портит то, что не может открыто уничтожить. Он ищет того же влияния на наши сердца и разум, подталкивая нас к апатии и саморазрушению, вместо того, чтобы сразиться с нами в тех формах, в которых мог бы быть побежден. Вот почему мы должны действовать предельно осторожно в наших попытках сохранить Гайю - только так мы можем избежать притязаний Вирма на наши души.

Вирм - это наше дело. Как племени. Конечно, это проблема всех Гару, но наши теурги

проникли глубоко в его тайны и преуспели в понимании его путей, так же как и Уктена. Мы не предлагаем себя в его распоряжение, конечно. Так же как и не принимаем его омерзительную порчу как нечто терпимое или приемлемое. Вирм - это ключ к тому, чтобы укрепить Вильда и отбросить Ткачиху - если его аспект Искажения может быть отрезан от него, оставляя свободным Вирм Баланса. Только тогда он сможет навести порядок во Вселенной, как должен был делать это всю дорогу. Вот почему мы вкладываем большинство наших ресурсов и посвящаем значительное количество нашего времени противостоянию Вирму Искажения, вместо того, чтобы разделить силы поровну. Это битва, которую мы, Лорды Тени, *обязаны* выиграть.

Дедушка Гром

Гайя - это наша мать, так же как и мать всего сущего. Но у нашего племени есть отец. Хаос созидания породил Инкарн, которые ведут нас и по сей день. А величайшая из них - Дедушка Гром. Как и все сущее, он от Гайи. Впрочем, с момента своего появления он предпочёл жить самостоятельной жизнью. И поныне он присматривает и защищает своих близких путями, которые только ему и понятны. Повелитель Штормов пугает многих, а вот понимают его лишь единицы. Большинство видит только ярость и амбиции, а потому их взгляд проходит мимо качеств, которые притягивают в нем Гайю и возводят его на вершину в иерархии среди Инкарн. В то время, как ярость Грома велика, так же и его страсть защищать тех, кого он счел достойным своего внимания, не знает границ.

Дедушка Гром - господин строгий. Но его дожди и грозы созидаю жизнь так же, как могут её и отнять. Слишком просто, глядя на ярящуюся бурю, заметить лишь насилие и разрушение, но та же самая мощь смывает прочь скверну и разложение, взывает к спящей жизни даже в прежде пустынных землях. Тоже и с обществом Гару. Гнев Дедушки Грома вычищает болезни, которые досаждают нашему народу, позволяет нам подняться над дрязгами повседневности и вести за собой к лучшему будущему. Такая жизнь обходиться в непростую цену, но всегда помни, что в конце концов, даже последние слепцы увидят твои намерения и простят тебе средства, которыми ты их достиг. А если кто-то из Гару не может понять нас, то им просто остается жить с последствиями.

Дедушка Гром требует немало от своих детей, но требования его отнюдь не беспочвенны. Тебе придется понять механику страха, чтобы применить её в деле: доминировать над теми, чьи умы слабы и не могут защищать Гайю на пределе способностей. В то же время ты обязан понять механику уважения и использовать его в отношении тех, кто достоин. Но самое важное, ты должен стать инструментом перемен, уничтожая засохшие корки прошлого, чтобы расчистить место для лучшего будущего. Этот последний долг особенно труден для большинства Лордов Тени, поскольку наше общество столь регламентировано и не прощает ошибок. И все же именно это самая суть того, что представляет собой Дедушка Гром; игнорировать это - значит игнорировать Его, что в свою очередь абсолютно неприемлемо.

Дети Грома

Дедушка Гром признает два основных тотема среди своего потомства - это Ворона и Ворон. Кроме того, у него есть множество меньших духов в услужении - тебе было бы неплохо изучить все их имена, однако, у меня есть время назвать лишь несколько из них.

Ворону частенько рассматривают как меньшего духа, но тебе не стоит забывать, что структура общества Лордов Тени во много основана на таковой в обществе ворон. Они глубоко социальные животные, и натура Вороны отражает это. Она вознаграждает послушание и кооперацию, и потому её детей зачастую недооценивают. Это серьезная ошибка, поскольку они весьма способные искатели знаний и добытчики ценностей. А так же частенько находят истинную ценность в том, что многие просто выбросили бы. Дети Вороны так же в прекрасных отношениях с Кораксами, которые приносят в их лапы и уши еще

больше ценной информации, а они в свою очередь предоставляют всё это племени. Может выглядеть странным, что именно дети Вороны ближе к Кораксам, чем последователи Ворона. Но помни, что Ворона болтлива и общительна. И склонна жить в черте города. Вороны-перевертыши в этом отношении куда ближе к Вороне, чем к Ворону. А потому дети Вороны им больше по сердцу.

Ворон сильнее, умнее и располагает большими ресурсами. Это опасный тотем, поскольку он - дух плутовства в той же мере, в которой и дух созидания. Он во многом подобен самому Грому в этом отношении, однако в куда большей степени аккуратен и урбанизирован, чем его более могущественный патрон. Ворон так же требователен и ожидает от своих детей абсолютной самоотдачи при полной самостоятельности мышления, которое должно опережать противников хотя бы на ход-другой. Но если уж кто и заслужил его благоволение, Ворон одарит его прозрением, видением, а это по-настоящему могущественные дары.

Помни также, что ты можешь обращаться к имени нашего Деда, когда имеешь дело с младшими из его потомства; каждый Лорд Тени должен знать соответствующие формы обращения, когда имеет дело с Штормовыми Воронами, Духами Ночи, Духами Боли и прочими присягнувшими на верность Дедушке Грому. Я рекомендую предложить тебе свои услуги умелому теургу, чтобы узнать о духах так много, как только он или она захочет тебя научить. Но не стоит ожидать халявы. Наше время стоит куда больше, чем твоё. Если, конечно, ты не окажешься вундеркиндом, которым мы хотели бы тебя видеть.

Покровительства

Твои взаимоотношения с Луной во многом определяют твою роль в нашем обществе. Кроме того, они же вполне заметно влияют на твой характер, однако, Луна твоего рождения не определяет тебя. Я видела Новолунных, которые были жестокими воинами, Лунные Серпы, которые показали себя могучими лидерами и Полную Луну, который не принял участия ни в одном сражении за всю свою жизнь. И все же весьма важно понимать, почему покровительства столько для нас значат и почему они так важны для Нации. Так что слушай.

Новая Луна - Рагабаш

Скрытая луна полностью посвящена секретам, и Гару, рожденные под ней одержимы ими. Это делает их идеальными шпионами. Но не стоит думать, что их таланты на том и заканчиваются. В то время как многие рагабаши скрытные и хитрые по натуре, сравнимое их количество - ловкие и жестокие бойцы. В то же время редко занимающие позицию лидеров, Скрытые Луны частенько используют информацию, которае дает им возможности выходить далеко за пределы отпущенного им обществом. Во много рагабаши воплощают собой самую суть того, что значит быть Лордом Тени - они проявляют неутолимое любопытство и полностью неумолимы в том, что касается раскрытия тайных планов их противников и выставления их на показ, особенно перед теми, кто превратит жизнь бедолаг в сущий ад.

В основном рагабаши - это “ворОны” общества Лордов Тени. Если они испытают нашу Честь, мы обязаны доказать свою способность защитить её. Если мы не способны переиграть своих собственных рагабашей, значит наши слабости окажутся открыты для других - тех, кто поспешит нас уничтожить, а это в свою очередь приведет к тому, что нас заменят другие, более способные лидеры. Рагабаши так же привносят легкость в наше Вече, напоминая нам о том, за что мы сражаемся, однако и тогда не забывают задавать нам неудобные вопросы, которые вынуждают нас обдумывать мотив каждого поступка, выбора и решения. Всегда следи за рагабашем, особенно за тем, который изображает лояльного бету. Он поддерживает тебя до тех пор, пока находит тебя достойным, но мгновенно растопчет, как только ты облажаешься.

Лунный Серп - Теурги

Если можно сказать, что Лорды Тени одержимы властью, то можно сказать, что Теурги демонстрируют самое ядро этих амбиций. Все ритуалы и мистические практики нашего племени прочно хранятся в наших когтях, а потому мы рождаемся ближе всех прочих к Дедушке Грому. Пока Лунные Серпы занимают роль поддержки в большинстве племен Гару, для Лордов Тени это неприемлемо. В действительности, внутри наших Септов теурги показывают себя достойными лидерами куда чаще, чем прочих: держа сильных в страхе перед магическими силами и контролируя слабых тем же инструментом. Тебе будет достаточно одного взгляда на Маркграфа - величайшего теурга племени - чтобы узреть, каким могущественным Гару под этим покровительством может стать и как опасен он может быть, когда дело доходит до битвы.

Вопреки тому, что амбиции наши велики, теурги играют главную роль в том, чтобы удерживать сообщество Лордов Тени в единстве. Мы поддерживаем связь между нашими братьями и сестрами, а также Штормовыми Воронами и прочим наследием Дедушки Грома. Мы держим связь с духами, у которых есть глаза и уши далеко за пределами наших собственных мистических возможностей. Мы - ищейки и открыватели правды. А наша власть происходит от нашей способности показать племени правду, выходящую далеко за пределы примитивных представлений других Гару. Мы идем по бритвенно-острому лезвию лунного серпа, и хотя это может ранить нас глубоко, мы с радостью проливаем кровь ради знания.

Половина Луны - Филодокс

Филодоксы - наши судьи - широко известны за пределами нашего племени. Им досталось задача измерять и взвешивать наши души и поступки, чтобы обрушить на нас правосудие и покарать тех, кто этого заслужил. Некоторые злоупотребляют этой силой, применяя Литанию как оружие против своих политических оппонентов. Большинство же впрочем воспринимают свою роль крайне серьезно. И предпочтут умереть, чем обнаружить своё чувство справедливости искаженным низменными амбициями. Им доступно видение того, как поддерживать наше племя идеологически чистым. И удерживать свою позицию достойных лидеров для прочих племен в бесконечной битве против Вирма.

Пускай и редки на позиции лидеров, наши филодоксы обычно берут на себя роли советников и арбитров в спорах отдельных Гару с целыми стаями или даже Септами. И хотя они не часто демонстрируют амбиции, типичные для теургов или арунов, они остаются тем не менее холодными и эффективными, когда дело доходит до необходимости рассудить своих собственных товарищей по стае. Верно, что лишь немногие относятся к своей работе так серьезно, как Судьи Рока, но большинство без колебаний казнят собственных товарищей, если те окажутся угрозой для септа или племени.

Ясная Луна - Галлиард

Гару рожденные под Ясной (без малого полной) Луной предполагают талант к сказительству и знанию историй. Это они - те из нас, кто помнят величайшие деяния Гару давно ушедших веков и действуют так, чтобы вдохновлять нас здесь и сейчас. Все это верно для Лордов Тени, точно в той же мере как и для Гару любого другого племени, но наши галлиарды также находят большое удовольствие в том, чтобы напоминать нам о преступлениях и ошибках прошлого. Если, к примеру, умный рагабаш раскроет планы чрезмерно амбициозного лидера стаи, можешь быть уверен, что как минимум один галлиард не даст никому забыть об этой истории. Зови их любителями грязного белья, если хочешь, но их роль в нашем племени крайне велика - они в большей или меньшей степени заботятся о том, чтобы мы оставались честными. Мы племя, которое знает ценность секретам, а наши галлиарды лишь подчеркивают этот факт.

Что касается деятельности в стае, галлиарды чаще всего берут на себя задачу поддержания единства и обучения совместной работе. Они вдохновляют нас, убеждают нас в

том, как именно могут сработать выглядящие наиболее безумными планы и указывают нам на слабости тех, кто встал на нашем пути. Они ценные союзники до тех пор, пока ты можешь убедить их быть на твоей стороне. Стоит тебе впасть к ним в немилость и они могут стать худшими врагами, которых ты только мог представить.

Полная Луна - Арун

Воины нашего племени, аруны, наименее коварное оружие во всем нашем арсенале; но помни что “наименее коварное” вовсе не означает “вообще не коварное”, в особенности там, где речь идет о нашем племени. Будь враг от Вирма или просто человек, арун будет сдерживать его до тех пор, пока остальные из нас не прикончат его навсегда. Наполненные страстью и Яростью, аруны редко уделяют внимание хитроумным планам. Это, впрочем не означает, что они обязаны решать конфликты всегда физической силой. Многие из них мастера политического маневрирования и применяют свою огромную мощь, чтобы принудить прочих склонить перед собою головы и пальцем не пошевелив в плане кровавого насилия.

В стае арун - это Гару, являющийся источником эмоций и энергии для остальных. В то время, как рагабаши и теурги могут предпочесть хитрость и планирование, у аруна не хватит терпения на подобную тактику. Будь это битва слов или клейвов, они предпочтут победу здесь и сейчас, а все последствия могут отправляться прямиков в Малфеас. Полнолунные скоры на гнев и зачастую чрезмерно амбициозны, что может привести к катастрофе, если их не будут урезонивать товарищи по стае. Менеджмент молодого аруна - задачка не из простых, которая требует постоянного балансирования между сдерживанием и действием. Позволь им действовать слишком быстро, и не оберешься последствий; сдерживай их слишком долго, и они разорвут нас изнутри, как пар закрытый котел. Другое дело аруны, которые повидали множество битв - это волки, которые изучили искусство наносить удар. когда их противник утратил бдительность и сдерживать зуд в руках, когда враг слишком силен. И все же многие противники, знакомые с нашей репутацией и приготовившись к долгой войне, построенной на непрямых действиях, провокациях и хитрости, были втоптаны в грязь идеально выверенной по времени лобовой атакой аруна. Говорят, что удача выбирает смелых. И похоже, что Луна разделяет её вкусы.

Ритуал Посвящения

Когда нового Гару обнаруживают и приводят в наше племя, мы должны определить его способности, а что еще важнее - оценить его пользу нетто для племени. Мы обязаны узнать, как он проявит навыки, которые даруют ему широкими мазками его порода и покровительство, а затем определить его базовый уровень компетенции и полезные для племени качества. Грубо говоря, Ритуал Посвящения - это тебе не какой-нибудь тест вроде ЕГЭ: мы проверяем как щенок ведет себя под сильным давления и намечаем курс всей его жизни среди Лордов Тени.

Как говорят оборотни-волки, мы - Лорды Тени - одно из самых способных к адаптации племен. Даже по меркам Гару наши традиции и культура различаются очень сильно от места к месту. И проверки, которые мы устраиваем для испытания наших рекрутов не исключение из этих правил. Обычно они включают в себя набор упражнений, разработанных для того, чтобы испытать до предела способность щенка принимать решения. Мы предпочитаем рассудок и смекалку физической мощи. А потому тесты почти всегда предполагают в той или иной форме набор игр. В подобных испытаниях цель заключается в том, чтобы перехитрить людей вокруг тебя, будь они Гару, человеки или что там еще найдется вокруге.

Одна из частей теста - это проверка на лояльность субъекта. Узнать границы, до которых он может оправдать доверенные ему секреты, проявить ответственность и, что самое важное, удержать власть. Эта проверка всегда или почти всегда проводиться без

уведомления самого щенка и коренным образом влияет на то, какую роль он получит в дальнейшем в политических играх племени. Испытания могут продолжаться неделями или даже месяцами. В том числе, порой начинаются прежде, чем кандидат озвучит свой выбор племени. Мы не заинтересованы в том, чтобы принимать в свои ряды дураков или посвящать в наши тайны болтунов. Так что ритуалы и проверки священны и для нас самих и для Дедушки Грома. Ликуй и гордись своим успехом и достоинством, если был принят в наше племя. Теперь ты Лорд, и мы ожидаем от тебя только успеха. В противном случае... Ха! Лучше тебе не знать.

Породы

Огромный черный Хиспо, словно состоящий из одних мышц. тихо подкрался к сидящему щенку, а затем медленно обошел его по кругу, держась достаточно близко, в пределах личного пространства волчонка, чтобы продемонстрировать свое очевидное превосходство. Наконец, удовлетворенный результатом, он сел и стряхнул свой мех, принимая форму Глабро. Его глаза блеснули, отражая лунный свет, когда он начал свою речь.

Ты уже выучил нашу историю, так? И наши пути в мире духов, м? Мара тебе рассказала достаточно? Хорошо. То, что ты выучил до сих пор крутилось вокруг мыслей хомидов о нашем племени. Ты смотришь на нашу историю и видишь то, что видят человеки. Ты слышишь о том, где мы жили и что совершили, и это география человеков, миграция человеков и мышление человеков. Хомиды пытаются монополизировать всё рассказывание, но не дай себя одурачить: они просто люди во всех отношениях, которые вообще стоит брать в расчет. Но что они забывают, как большинство Гару забывает, так это, что мы не просто волки-оборотни, фанатеющие по человеческой культуре. Мы - конгломерат человеческой культуры и волчьих обычаев, человеческой науки и волчьих инстинктов. Твоя порода определяет, что из этого возьмет верх в твоей голове. И диктует тебе, как общаться и какое место называть домом. Она определяет как ты думаешь, что ставишь в приоритет и какое место займешь в обществе Гару. Так что слушай внимательно, неблагодарная тварь, потому что я, Рёв-Штормов, и я поведаю тебе, как мыслят волки среди нас.

Рожденные волками: Люпусы

История Европы, политика людей - все это ничего не значит для люпуса. Люпус знает только, что люди боятся его, что вампиры охотятся на него и что Гайя любит его. Волки, которых ты видишь вокруг, глубоко укрепились в традициях Гару, постигли мистические тайны Умбры и учения Гайи, а Дедушка Гром поддерживает их и все это для того, чтобы суметь прижиться в мире, который им не принадлежит. Они притягиваются к лагерям больше других пород, особенно к Детям Вороны и Судьям Рока. Эти группы живут на окраинах общества Гару, так же как и сами люпусы.

Мы, волкорожденные, гораздо меньше заинтересованы в политизировании, чем хомиды-Лорды, и в некоторых отношении это отдаляет нас от сердца общества Гару. Но в то же время мы гораздо ближе к пониманию Гайи, чем хомиды когда бы то ни было будут, что дает нам силу, которая оставляет позади любые политические неудобства. Даже великий Маркграф склоняется перед мудростью величайших теургов-люпусов нашего племени - а уж если он так делает, тебе и подавно стоит. Вопреки нашей силе, как бы то ни было, наше влияние в племени продолжает уменьшаться. Совсем немного нас осталось в эти времена. И хотя наша волчья родня восстанавливает отчасти прежнюю популяцию, ей уже никогда не быть как прежде, а нам не вернуть себе преимущественное положение в племени.

Рожденные людьми: Хомиды

Хомиды формируют основу племени, а это значит, что их видение куда больше

влияет на формирование нашей идеологии и приоритеты в целях, чем чье-либо еще. Их история - это человеческая история. И как следствие она становиться нашей историей. Они вплетают себя в человеческие культуры, учатся манипулировать ими, чтобы дать нам различные преимущества, а также берут уроки, выученные в процессе и применяют в политике внутри Нации Гару. В этом отношении они определяют нас, превращая нас в искаженное отражение человечества, даже если в процессе мы теряем волка внутри себя.

Хомид среди Лордов Тени часто вступают в лагерь Лорды Саммита в своей жажде власти и положения в племени. Они в весьма высокой степени политические животные и довольно неплохо подготовлены к столкновению и ведению дел с другими сверествтвенными созданиями этого мира. Когда Люпус смотрит на вампиров и магов с отвращением и ненавистью, Хомиды могут построить разговорами и торговлей путь к вершинам социальных кругов этих созданий и уничтожить их изнутри. К лучшему или к худшему, пути хомидов стали путями будущего, и мы должны надеяться, что их политическая проницательность окажется достаточной, чтобы преодолеть расширяющийся разрыв, формирующийся между нами и Гайей.

Рожденные Гару: Метисы

Лишенные связи с Гайей, знакомой волкорожденным, и гораздо менее приспособленные к существованию в обществе людей, метисы прокляты вдвойне. Пусть так, но у них есть преимущество, которого не добиться ни одному из нас. Они были рождены в обществе Гару. И таким образом куда более знакомы с ним, чем Лорды из люпусов или хомидов, они знаю все традиции, все обычаи, все интриги наших Вече и ритуалов в такой мере, которую прошедшие ускоренное обучение хомиды или люпусы никогда не смогут достигнуть. Если у люпусов есть особая связь с Гаей, а хомиды имеют похожую по силе связь с человечеством, то про метисов можно сказать, что связь с народом Гару у них наиболее сильная. Они одновременно и больше, и меньше, чем остальные из нас. И это дает им уникальное положение в нашем обществе, которое может быть использовано или эксплуатировано для достижения великих возможностей.

Метисы знают недостатки всех наших многочисленных лагерей. И придерживаются тенденции избегать их по возможности. Они зачастую подвергаются преследованию, но все же не так сильно как в других племенах, вроде Фианна. Они используют чувство обиды, генерируемое подобным отношением, чтобы укрепить свою решимость найти свое место в племени. И это делает их даже более манипулятивными, хитроумными и наблюдательными, чем большинство из нас. Будучи обычно недооцененными, более, чем один великий план был разыгран незаметными метисами. И хотя они могут так никогда и не подняться в рангах в игре племени, чтобы стать лидерами, они могут оказаться решающими элементами в грядущих битвах. По этой причине Маркграф работает не покладая рук, чтобы уменьшить социальные стигмы, терзающие эту породу, по крайней мере в его собственных землях. И потому политика в их отношении заметно и стремительно меняется.

Доминирование

Некоторое время назад юный клиат обнаружила, что её мучает трудный вопрос: почему доминирование? Почему оно так важно для Лордов Тени и почему оно определяет наше племя? Её удивление, возможно, не является сюрпризом, учитывая, что её порода - люпус. Кроме того, она - Новая Луна, рагабаш, а это означает. что она не может просто так забыть об этом вопросе. Ей нужны были ответы, и она отправилась на поиски - вне зависимости от того, насколько неудобным её любопытство может оказать для окружающих.

Её первыми жертвами стали собственные товарищи по стае. Они не понимали её смущения, будучи хомидами. Конечно, в племени должна быть иерархия и подчинение! Почему бы ей не быть? Ведь так работают все большие организации. Лорды, конечно, особенно суровы в этих вопросах, но множество человеческих сообществ построены на

схожих принципах. Но, конечно, клиат не была человеком. и не то чтобы хотела им быть, так что ответ её не удовлетворил. Поэтому она сделала следующую вещь, которая пришла ей на ум: нашла Старейшину и начала приставать с вопросами к нему. Возможно, это был не самый мудрый курс действий для неё, но в любом случае она выбрала именно его.

Первая Старейшина, которую она нашла был хомидом великой Известности. Она провела немало времени в обществе Лордов и прославилась, как жестокая и не прощающая персона. Некоторые утверждали, что это потому, что она рождена под полной луной, но прочие предполагали, что лишь потому, что она склонна к садизму. В любом случае клиат озвучила свой вопрос Старейшине:

- Почему для нас так важно доминирование?

Старейшина рассказала ей примерно тоже, что и товарищи по стае, но добавила следующее:

- Разве не таков путь в обществе волков? Разве нет среди них альфа и бета, омег и изгнанников?

Клиат была удивлена, как мало знает эта Старейшина о волках. Но даже будучи такой неопытной, она понимала, как будет невежливо с её стороны поправить Старейшину, а потому благоразумно промолчала. Она поблагодарила Старейшину за уделенное время и отправилась дальше на поиск ответа.

Второй Старейшина, который стал с ней говорить, был не такой уж и Старейшина, будучи метисом. Но он прожил среди Лордов Тени всю свою жизнь, а потому клиат была уверена, что он окажется способен объяснить, почему Лорды Тени такие, какие они есть. Тем сильнее она была удивлена, когда он ответил ей, что не может сказать ей ничего определенного по её вопросу:

- Видишь ли, это все, что я когда-либо знал. Насколько мне известно, мы таковы, потому что всегда такими были. И такими должны быть. Ведь это работает. И позволяет нам делать все, что необходимо. Разве этого недостаточно?

Конечно же, этого оказалось недостаточно. Он мог по выражению морды клиата понять, что она не удовлетворена ответом. И тогда он отправил её к старейшему люпусу в септе, потому что был уверен, что у этого Гару есть все, что ей нужно.

Клиат поступила так, как посоветовал ей метис. Она нашла матерого старого люпуса, самого превозносимого Лунного Серпа во всем септе. Она сказала ему:

- Почему для нас так важно доминирование?

Он понял её вопрос: доминирование крайне важно для Гару, но для волков - это непонятный концепт, а юный клиат все еще мыслила как волк. Хомиды думают, что у волков есть иерархия доминирования, но это неправда. Волчьи стаи - это семья, а доминирование, которое они проявляют, является таковым от старшего к младшему, а не от альфы к бета. Хомиды удивляются: как такое возможно, если только альфа-пара размножается? Как могут они быть равны, если только одна пара во всей стае имеет привилегию продолжения рода? Но они забывают, а может не трудились никогда понять, что волки в стае, не являющиеся альфами - это дети альфа. Как они могут размножаться, если инцест - это табу как для волков, так и для людей? Это просто нонсенс.

Но люпус напомнил ей, что Гару не во всем похожи на волков. Они не семья и не живут ради собственной Родни. Им приходиться быстро и жестко вникать в более серьезные проблемы, чем охота для выживания стаи, беготня за воронами, наслаждение песнями Гайи, которыя Та поет нам и выращиванием щенков. Вампиры охотятся на нас, твари Вирма пытаются исказить нас, а люди пытаются изничтожить. Мы не сможем выжить, если не будем сражаться, а чтобы сражаться мы должны мыслить как один. Мы должны мыслить и действовать в полном единстве, потому что иначе наши различия разорвут нас изнутри.

- Посмотри на состояние Нации Гару, - сказал он - И увидишь истину в моих словах. Нам нужен единый лидер и единственный способ достичь подобного - доминирование. Вот почему оно так распространено. Вот почему оно так важно для нас. Вот почему ты должна

научиться использовать его, чтобы получать преимущество. Чтобы стать голосом твоей стаи, септа или даже племени.

Когда люпус закончил свой урок, он пристально осмотрел стоящую перед ним юную Гару. Он убедился, что клиат нашла свой ответ, но выражение её глаз показывало, что этот ответ её не обрадовал. Но так же увидел Старейшина в ней смесь понимания и решимости. А это значило, что его племя ещё услышит об этой волчице - она и её вопросы продолжат испытывать их народ! И это здорово обрадовало старого люпуса.

Родня

Если спросишь типичного Лорда Тени, кого мы стараемся выбирать в качестве партнеров, он без сомнения ответит тебе, что это должны быть люди при власти: визионеры, принцы, генералы и магнаты, а чернь пусть страдает. Впрочем, если задуматься, то все уже не выглядит так просто; потому что большинство личностей при власти - мужчины, а наш генофонд таким образом вскоре был бы весьма ограничен, особенно с учетом того, что распределение полов в нашем племени довольно равное. Кроме того, Лорды среди люпусов меньше всего прочего заботятся о том, чтобы связаться с человеком, на котором есть ярлык политической власти. А потому следует ожидать, что наши критерии гораздо сложнее. И это без тени сомнения так.

Первое и главное что мы ценим в наше Родне - это интеллект. Будь это люди или волки, они обязаны быть более осведомленными, более способными, более проницательными, чем прочие среди их вида. Но и это не все. Мы ожидаем, что наша родня будет так же хитра и умна, как и мы, чтобы скрывать своё коварство и амбиции вдобавок к тому, чтобы быть достаточно сообразительными, чтобы эти амбиции воплощать. Среди самого важного, мы ожидаем от нашей родни амбициозности и жажды перемен, чтобы им хватило воли совершить все необходимое, чтобы добиться своего. Если же они не желают быть непокорными, терпеливыми и умными, то нам нечего им предложить.

У нас нет специфического культурного интереса при отборе нашей Родни, хотя мы традиционно пополняем свой генофонд в Восточной Европе (среди людей и волков), так зачастую происходит потому, что это достойный выбор. С тех пор, как мир стал более открытым, а путешествия более простыми, мы значительно расширили наш выбор опций. Теперь мы разыскиваем себе Родню среди всех представителей всех рас и этнических групп в мире, как и среди сохранившихся волчьих популяций. От людей в Сибири до волков в Мексике, мы выбираем лучших и наиболее одаренных, чтобы сделать их одними из нас.

Становление Лорда Тени

Рёв-Штормов предлагает небольшой совет:

Всё ещё чувствуешь себя потерянным, щенок? Не дергайся так. Редкий Лорд легко приспосабливается к племени. В основном потому, что наш образ жизни отличается от всего, что люди или волки могли тебе предложить. Мы сходу встраиваемая в иерархию доминирования, насколько ты уже успел узнать. Ты мог видеть нечто подобное у волков, но только у тех из них, кто лишен стаи - для большинства их стай и сообществ это непонятный концепт, поскольку они в большей степени семьи, чем военизированные ячейки. Но видишь ли, мы, Лорды Тени, в основном неприкаянные индивидуальности. Так что волчий истинкт доминирования выходит на первый план в наших отношения с окружающими и друг с другом. И он служат для того, чтобы дать нам ясность и порядок даже посреди долбанного хаоса. Волк, встречая незнакомца, обязан выяснить, кто из них главный, чтобы разобраться как строить отношения с ним в дальнейшем. То же верно и для нас. Эти инстинкты могут выглядеть грубостью, но мы нуждаемся в них, чтобы выживать в экстремальных условиях и защищать Гайю. Свыкнись с первостепенной важности доминирования и подчинения, чтобы легче адаптироваться к жизни среди нас.

Но тебя ведь не только доминирование волнует, так? Нет, я по глазам вижу. Тебя

разрывает изнутри беспокойство от того, что кроме доминирования мы еще хотим, чтобы ты включился в политику племени. Это кое что из человеческого наследия нашего народа. И оно так же важно для нас как строгая иерархия подчинения. Мы нуждаемся в политике, чтобы выживать в Нации Гару, чтобы обводить оппонентов вокруг пальца и заставлять их работать друг против друга, чтобы использовать собственные силы наших врагов против них самих. Мы выводим политические игры на экстремальные уровни. И даже хомидов могут испугать наши познания в этом искусстве. Но тебе следует привыкать к подобному. Потому что если ты не сможешь, ты ничего не достигнешь в нашем племени.

Чего-чего? А. Ну да. Я знаю, что ты имеешь ввиду. Политика частенько идет вразрез с иерархией доминирования и наоборот. Это создает дополнительные проблемы для щенков вроде тебя - тебя тянут в противоположных направлениях и приходиться быстро учиться, где твое место и как эксплуатировать остальных в одно и то же время. Но это балансирующие друг друга силы. Как только ты найдешь золотую середину, ты быстро выучишься, как сильно ты можешь давить на окружающих, а когда можно не давить вовсе. Это занимает время и требует усилий, однако стремись освоить эту науку раньше всякой другой. Не сомневаюсь, что у тебя получиться, ведь ты умный щенок, так что не подведи меня…

Теневые Вече

Когда ты осмотришься на Вече, что ты увидишь? Коллектив Гару, конечно. Но что еще? Давай, я тебе расскажу, что ты видишь: ты видишь Гару из многих племен, у которых много идей, что должно быть и не должно быть сделано ради победы над Вирмом. Ты видишь больше людей, у которых есть собственное мнение, чем знаешь по именам, но ни одного у которого была бы реальная идея как превратить разрозненные племена в могучую силу для этой победы. А я вижу раздрай и беспорядок, где каждый согласен лишь в том, что Вирм - это враг, что человечество должно быть под контролем и что сражаться следует до последнего. Но никакого согласия по поводу того, кто должен возглавить всю эту деятельность или хотя бы где и когда она должна происходить. Ты видишь хаос, замаскированный под порядок и прогресс. А я вижу стагнацию, и я не одинок в моих наблюдениях. Действительно, большинство Лордов Тени чувствует тоже, что и я. И многие из них готовы действовать, чтобы преодолеть причины этих чувств. Так много поколений назад появились Теневые Вече.

Итак, что же это такое - Теневые Вече? В простейших терминах - это стратегические сессии, где высокоранговые члены племени разрабатывают пути и планы для манипулирования остальными Гару, а иногда и другими сверхъестественными созданиями, чтобы те делали необходимую работу на благо Гайи. Поскольку племена никогда не придут к консенсусу, что именно должно быть сделано, а Серебряные Клыки давно не могут предложить нам сильных лидеров, чтобы достичь наших целей, Теневые Вече - это все, что нам осталось. По крайне мере в теории они должны работать именно так. На практике же многие из нас коррумпированы для мозга костей и делают все возможное, чтобы воплотить амбиции отдельных лордов и их стай, что, конечно, подрывает эффективность Вече. И превращает их в очередной способ для высокоранговых Лордов разбираться между собой. Это, кстати, одна из причин, по которой Клыки смогли занять доминирующее положение в Америке. К счастью, это не верно для нашей родины, где Маркграф использует Теневые Вече максимально эффективно и даже сейчас объединяет Гару Европы методами, на которые Клыки никогда не будут способны.

Чем больше времени ты проведешь в племени, тем больше ты будешь слышать о Теневых Вече. Кое-что из этого окажется правдой, но по большей части - нет. Детали отличаются от места к месту, но большинство из того, что тебе будут преподносить как “правду” ею являться не будет. Некоторые лидеры любят называть все должности на Вече, говорят о ВорОнах и ВОронах и всяком таком. И многие практикуют ритуалы всех сортов,

которые могут показаться странными прочим Гару. Точно также, как многие вообще пальцем не коснуться ни единого ритуала, а сразу перейдут к делу. Это особенно верно для Септов за пределами Европы, где традиции не так важны, как здесь.

Если тебя когда-нибудь пригласят на Теневое Вече, знай, что само приглашение - великая честь. И веди себя соответствующе. Помни, что ритуалы, которые проходят на Вече - абсолютны и не обсуждаются, если только этого не предложит лидер Вече. Известность не важна, как не важен и ранг. Единственное, что имеет значение - это идеи, подкрепленные волей, которая сможет их воплотить.

Лагеря

Стройная женщина с загадочной ухмылкой присоединяется к небольшой группе учителей, осторожно выбирая место не слишком близко, но и не слишком далеко от прочих. Она в последний раз затягивается своей сигаретой, затем тушит её о ближайший камень, не обращая внимание на приглушенный рык Рёва-Штормов.

Я думаю, мне стоит подхватить с этого места, Рёв-Штормов. Ты ведь сам сказал, что люпусы меньше заинтересованы в политике племени. чем хомиды вроде меня. Очень жаль, кстати: ты упускаешь много интересных возможностей таким образом. Привет, дитя. Я Александра Длиннейшая-Тень. И поведаю тебе кое-что, чего не смогут остальные.

Мы, Лорды Тени, уникальны среди Гару тем, что разделяем ясные цели в единстве, недоступном ни одному иному племени. Это, конечно, наглая ложь. Хотя большинство из нас представляют себе эти цели более или менее точно, непростая правда в этом вопросе заключается в том, что мы заинтересованы в собственных делах и достижениях больше, чем в мифическом высшем благе. Все мы жаждем власти, но большинство забыли причины, по которым добивались её. И то, почему цель должна оправдывать средства, к которым мы прибегаем. Все, в чем мы заинтересованы по-настоящем - это наша персональная слава, а само существование лагерей - это результат подобных амбиций.

Ни один из лагерей не противостоит другому, по крайней мере явно, но все из них стремятся к власти разными путями. В глазах старейшин подобное разнообразие усиливает племя. Соревнование делает нас сильнее, а различающиеся философии представляют возможности, упущенные другими, более примитивными кредо. В конце концов не имеет большого значения, зацепишься ты за один лагерь или другой или вообще не станешь с ними связываться; так или иначе все лагеря служат общим задачам племени и в этом причина того, что их терпят.

Светоносцы

Светоносцы всегда были и продолжают оставаться одними из самых самоотреченных Гару на планете. И в то же время, они - причина ложного представлениях о Лордах Тени как о подлых интриганах, заинтересованных только в продвижении своего собственного статуса и власти. Как и все Лорды, Светоносцы ищут информацию. Они жаждут изучить пути Вирма, чтобы разрушить его влияние изнутри. Они прислуживают вампирам, маскируются по Танцоров Черной Спирали и живут среди фомори, чтобы через понимание сил Вирма научиться наиболее эффективно использовать их, чтобы обернуть ради пользы племени и Нации. Конечно, многих из них этот путь приводит к падению; их дорога опасна, и они рискуют жизнями, как и своими душами, окруженными скверной Вирма, изо дня в день. Но те, кто выживает - входит в число величайших Гару, которых только родила Нация, и они используют свои знания и статус, чтобы организовать одни и самых разрушительных рейдов против миньонов Вирма, которые только видел мир.

Хотя Светоносцы с технической точки зрения - лагерь, точнее было бы назвать их братством или чем-то вроде этого. Они чаще всего не собираются в стаи и не устраивают Теневые Вече, как другие лагеря. У них нет секретных планов, о которых стоило бы

рассуждать, и как следствие, когда доходит до дела, они говорят прямо и честно. Вместо Теневых Вече Светоносцы создают неформальные сети среди своих, делясь секретами, подсказками и стратегиями по борьбе с Вирмом. Эти сети также позволяют им находить легких на подъем Лордов, готовых вступить в дело диверсионной борьбы с Вирмом. Потенциальных студентов выбирают и посвящают, когда это безопасно и уместно, после чего они некоторое время учатся у достойного и проверенного члена лагеря, прежде, чем отправиться на собственный поиск.

Выживание в подбрюшье у Вирма

Светоносцы чаще всего работают в одиночку, что подвергает их серьезным угрозам на регулярной основе. Чтобы выживать при таких рисках, Светоносцы чаще всего выбирают персональные тотемы. Тем самым зарабатывая неприязнь многих септов. Это один из немногих случаев, когда личный тотем для Гару оправдан и уместен. Чаще всего тотеми становятся Ворона, Лиса, Дедушка Гром или Ворон. Но, конечно, ими выбор не ограничивается и остается на усмотрение Рассказчика. Дополнительные указания по использованию персональных тотемов в Ваших хрониках приводятся в ***Players Guide to Garou****.*

Дети Вороны

Пока Светоносцы приносят себя в жертву в довольно уникальной манере ради своего племени, Дети Вороны делают то же самое в более традиционном ключе. Всегда в тенях, они во многих отношениях служат эпиграфом к тому, что значить быть истинным Лордом Тени. Они не заинтересованы в персональной власти или лидерстве любого сорта. Вместо этого они творят свою магию втайне, выуживания детали из своего окружения и открывая секреты, глубоко похороненные в сердцах и умах других, чтобы применять эту информацию против врагов Гару и ради освобождения Гайи от хватки Вирма шаг за шагом. Они более чем готовы подвинуть свои интересы ради чужих целей, а их действия развязывают руки многим из нас, чтобы приводить в действие иные, более могущественные схемы. Они лояльные бета и большинство Гару могли бы многому научиться у их самоотдачи и целеустремленности.

Дети Вороны имеют наиболее тесные связи с кораксами. И таким образом входят в число наиболее информированных Гару в мире. Пускай они не станут (обычно) использовать эту информацию ради личной выгоды, но всё же не испытывают пиетета перед тем, чтобы смешать с дерьмом непригодного лидера, чтобы другой, вполне способный, занял его место. Многие Лорды сбрасывали со счетов Дитя Вороны, зная, что у того нет амбиций к власти, только для того, чтобы обнаружить нож в собственной спине, когда Дитя открывает возможности для более успешного претендента.

Судьи Рока

Судьи Рока, возможно, один из самых внушающих ужас лагерей в Нации Гару, и не без причины. Они находят и уничтожают Гару, которые возмутительным образом нарушают Литанию. И преследуют свои цели с безжалостным фанатизмом. Они не знают жалости или пощады. Они окутаны аурой тайны, которая лишь усиливает их внушающую ужас репутацию. Но как бы они ни были страшны, некоторые более внимательные Лорды заметили, что есть две фракции Судий в мире - и они воюют друг против друга. Фракции безымянны, но между ними пролёг серьезный идеологический разлом. Многие Судьи уничтожают Гару, потому что могут, и используют свои способности, чтобы продемонстрировать власть над остальными оборотнями. Эти создания - обычные убийцы, использующие Литанию как оправдание для своих атак против врагов внутри Нации. Прочие судьи - “настоящие” судьи - куда более осмотрительны в своих действиях. Они прославились тем, что загоняли и уничтожали целые септы Гару, вырезая их быстро и тихо, настолько, что остальным из нас оставалось лишь обнаружить результат их работы некоторое время спустя.

Это, конечно, наиболее экстремальный пример и применим лишь тогда, когда целый септ допустил что-нибудь вроде попустительства в осквернении каэрна - впуская человеческих магов в свои границы или совершая нечто подобное. Когда возможно, “истинные” судьи уничтожают своих противников внутри лагеря с таким же рвением и по тем же самым причинам.

Внутри племени Судьи Рока - камень преткновения. Некоторые чувствуют, что тайны, которые они охраняют необходимы для полноценного функционирования племени, да и всей Нации в целом. Другие, впрочем, считают, что убийство Гару - то, чего стоит избегать всеми средствами. И видят в Судьях экстремистов, которые действуют без дозволения со стороны остального племени. У обоих точек зрения есть свои доказательства и основания, но первые из них в настоящее время доминируют в племени. Тот факт, что Судий недвусмысленно поддерживает Маркграф Конецкий собственной персоной, тоже не вредит их репутации.

Молись никогда не встретиться в бою с Судьёй. Заслужить их ярость довольно трудно - вопреки распространенному мнению, потому что они не охотятся на Гару, совершивших тривиальные нарушения Литании. Только ложные Судьи настолько недалекие и непрактичные, чтобы творить подобное. Как бы то ни было у них глаза и уши повсюду, и они не дремлют. И уж если ты попал в их список на уничтожение, то последнее, что ты увидишь в своей жизни - будет один из них. Помни об этом, чтобы вдохновляться уважительным обращением с Литанией, как со священным текстом, которым она и является.

Лорды Саммита

Самый многочисленный лагерь Лордов Тени, Лорды Саммита, определяют образ современного Лорда Тени. К счастью или на беду. Ореол власти приманивает их, отравляет их и они сделают что угодно, что в их силах, чтобы заполучить её в свои лапы. Рациональные причины обретения власти давно потеряны для них - они больше не заботятся о необходимостях, стоящих за манипулированием другими Гару и не понимаю, почему соревнование внутри нашего племени такое напряженное. Власть для них самоценна, а вовсе не очередной способ достижения цели. Потому доминирование и контроль - это их хлеб и соль. Они частенько обнаруживают себя жертвами Судий Рока или Детей Вороны, поскольку их желания имеют мало общего с целями племени и целиком завязаны на их самовозвышение. Избегать встреч с этим лагерем стало практически невозможно в наши дни. Но ты поступишь мудро, если откажешься от вступления в него. Редкие его члены хорошо заканчивают. И все же у Лордов Саммита есть одна достойная причина для существования: объединение племен и (теоретически) победа над Вирмом. Эти цели часто используются, чтобы оправдать существование лагеря, и они же обеспечивают приток юных Лордов в него. Тем же способом прославившиеся Лорды Саммита защищают и поддерживают свои позиции; демонстрируя свою силу и способность править они могут заткнуть несогласных прежде, чем они станут проблемой. Это ставит высокоранговых членов лагеря на позиции, в которых они обязаны совершать нечто важное во имя племени и Гайи, чтобы их удержать. Жаль лишь, что столь немногие из них применяют свои умения в риторике ради общего блага.

Тайные Общества

Как и в большинстве сообществ, лишь немногие Лорды Тени выбирают пути, неприемлемые для племени. В отличии от лагерей, которые признаны и политически важны, как фракции, Гару, выбравшие эти общества действуют в тайне, скрывая свои истинные привязанности от собственных союзников и даже членов стай. А потому вполне возможно, что Лорд Тени является членом одной из этих групп, даже если он состоит в одном из официальных лагерей. Круги внутри кругов. Так мы и работаем.

Хаккен

Многие считают, даже внутри нашего племени, что восточные Гару, известные как Хаккен, это какая-то разновидность Лордов Тени. На самом деле, это весьма далеко от правды. И хотя это дети Дедушки Грома так же как и мы, они вовсе не ответвление предков нашего племени; напротив, они прослеживают свое наследие до Дедушки Грома лично, так же как и мы. Таким образом они не просто восточная ветка нашего племени, вопреки нашим общим корням и практикам. Они - Хаккен от начала и до конца, и они - племя Гару сами по себе. И поскольку у нас нет с ними никаких особых связей, мы не станем обсуждать их здесь в деталях.

Дети Летучей Мыши

В действительности больше не тайные, Дети Летучей Мыши объединены общим фактором: комплексом вины. Предки большинства из них принимали участие во Второй Войне Ярости, и в результате они смотрят на частичное искупление перед Мышью как на знак надежды и спасения. Они по большей части заблудившиеся дураки, претендующие на то, чтобы исправить грехи отцов и дедов, которые позволяют своему чувству вины направлять мысли и действия. Должно быть очевидно, что пришло время оставить прошлое позади и двигаться вперед. Ведь пусть мы учимся на наших ошибках, мы делаем это для того, чтобы поступать осторожнее в будущем. Но это дурачьё погрязло в боли, которую они по собственному мнению вызвали и надеются искупить её тем, что снова вернет некоторые вещи на круги своя. Чего они не хотят понимать так это - даже преуспей они в своем безумии, оно ничем нам не поможет здесь и сейчас. Лишь упокоит души мертвецов в лучшем случае. А на подобное у нас нет времени. Их сердца могут быть благородны, но их приоритеты расставлены неверно, а это может дорого нам обойтись в конце концов.

Движение Лазаритов

Движение Лазаритов - разновидность движения метисов-Гару среди всех племен, потеряло большую часть своего запала с тех пор, как Маркграф оказался у власти. Проще говоря, племя не может позволить себе сбросить со счетов ни единого Лорда Тени в битве с Вирмом, и большинство наших прагматичный лидеров снижают накал социального остракизма, направленного против метисов. Принятие, которое эти постыдные создания обнаруживают в септах нашего племени, практически разрушило поддержку движения Лазаритов, поскольку оно потеряло всякую необходимость или ценность для членов племени. Небольшие его фрагменты все еще существуют, но даже самые громкие из участников движения в последнее время притихли, поскольку лишились всякой политической опоры и поводов для протеста.

Маски

До недавнего времени скрытый и тайный кабал Лордов Тени, зовущих себя Масками, терроризировал многих низкоранговых членов нашего племени, а заодно и людей, которым не повезло пересечь им дорогу. Они наживались на страхе, который внушали, а их извращенное наслаждение этой эмоцией заставляло их совершать акты беззакония, способные сравниться лишь с наиболее омерзительными проявлениями Вирма. Я счастлива доложить, что вместе с восходом звезды Маркграфа, подобная чушь была жестко вытравлена из племени. И хотя некоторые Маски все еще прячутся среди нас, решительное их большинство получило то правосудие, которого со всей очевидностью они заслуживали - иногда от рук Судьей Рока, но чаще всего от лап стай Гару, которые попросту не желали терпеть подобного безумия ни минуты дольше. И правильно сделали, как по мне.

Общество Нидхёгг

Как и в случае с Масками, эти Лорды однажды имели серьезный вес в племени, они боготворили ночь, приносили жертвы Дедушке Грому и даже заключали альянсы с одними из самых ненавистных вампиров в истории. Некоторые утверждали, будто они хотят погрузить мир в бесконечную тьму, а другие считали, что те хотели прихода апокалипсиса. В любом случае Гайя была последним из их интересов, а потому они уподобились язве на теле племени. По мере того, как Лорды становились все более организованными в ходе освобождения России и возвышения Маркграфа, мы сокрушили это тайное общество и растоптали его полностью. Те из них, кто смог избежать публичных судов, встретились с яростью Судий Рока. И эти достойные сыны нашей расы окончили существование грязных заговорщиков. Время от времени мы слышим, что кто-то здесь или там снова начинает практиковать темные ритуалы, но ни один из этих доносов не оправдывается. Если ты встретишь одного из этих созданий, немедленно предупреди своих старейшин, чтобы мы могли их отправить туда, где им самое место.

Литания

Александра потягивается. "Ты ведь уже рассказала о Литании, Мара?"
Теург обнажает клыки, но все же отвечает.

Подчиняющая себе благородных и чернь в равной степени, Литания - это наш наиболее священный закон. Все Гару вне зависимости от племени склоняются перед строками, которые сковали нас друг с другом и миром вокруг нас со времен зарождения нашего вида. И было это очень-очень давно. В любом случае, хотя никто не может высказать свое недовольство Литанией безнаказанно, следует признать, что разные племена и даже разные септы приписывают разные степени значимости букве закона, с которой все мы, несомненно, согласны.

Это вопрос уважения и традиций. И ты должен понять их, чтобы процветать в нашем племени.

Гару не должен спариваться с Гару.

Решающее правило - этот закон Литании никогда не должен быть нарушен без жестоких последствий. Никто не имеет иммунитета в этом вопросе вне зависимости от своего положения. Мы были созданы Гайей, чтобы сохранять волков и защищать человечество, и никогда не должны об этом забывать. Гару - это твоя стая, но люди и волки - это те, к кому ты должен отправиться, чтобы зачать детей. Мы делаем это, чтобы продолжать свой род, чтобы усиливать нашу хватку над человечеством и чтобы убедиться, что мы можем ходить среди них незамеченными.

Александра добавляет: Обрати внимание, что "спариваться" здесь означает не только "производить потомство", но и сам сексуальный акт. Суть этого закона в том, чтобы концентрировать наше внимание на людях и волках, которых мы обязаны защищать, а не чтобы предотвратить появление метисов. Они - просто побочный продукт, показатель, что мы облажались в какой-то момент и не более того.

Сражайся с Вирмом везде, где он обитает и всякий раз, когда он множится.

Следующая из наиболее священных строк, которую частенько забывают или игнорируют молодые и глупые. Слишком много Лордов ставят свои достижения впереди нужд племени, а это может лишь ослабить нас. Как бы сейчас ни прозвучало, этот закон очень сильно окрашен интерпретациями. Помни, что сила - это больше, чем физическая мощь и что битва с Вирмом происходит на множестве разных полей сражения. Не бойся эксплуатировать другие племена, чтобы исполнять этот закон. Любая военная сила нуждается в стратегах так же как в воинах, чтобы быть эффективной. И ты должен помнить о том, чтобы занимать достойное тебя положение в этой системе. Если ты умен, ты поймешь,

что можешь использовать другие племена для уничтожения Вирма, в то же время улучшая своё положение среди нас.Если же ты глуп, то окажешься поглощен собственными амбициями. Действуй осторожно.

Рёв-штормов возражает: ха! Оправдание для трусов! Естественно и дураку ясно, что мы созданы, чтобы влиять на действия наших альфа ради высшего блага; это повеление Грома, и мы исполняем его. Но все эти “интерпретации” - просто чепуха. Ведь если то, что мы делаем не включает в себя прямое сражение с Вирмом в те или иные моменты, то мы явно делаем что-то неправильно.

Уважай чужую территорию.

Совершенно ясно, что мы должны держать в уме тот факт, что как смесь волчьих и человеческих инстинктов, имеем свойство быть крайне территориальными. Но хотя было бы мудро уважать границы хозных территорий, тебе следует всегда помнить, что только открытые проявления агрессии обычно приводят к нахмуренным бровкам. Не позволяй этому закону ограничивать твою деятельность слишком сильно. Мы тут в конце концов сражаемся за выживание и банальности вроде этой должны уважаться только в са-а-амом широком смысле этого слова.

Александра предупреждает: не доводи щенка до ощущения ложной вседозволенности, Мара. Неподчинение этому закону убьет тебя так же быстро, как я договорю это предложение. Так что следи за собой и будь осторожен. Это ведь просто вопрос поведения и церемоний, которые не требуют от тебя больших усилий.

Принимай достойную капитуляцию.

В то время как все племена соглашаются, что этот закон разумен и важен, он имеет особую актуальность для нашего племени. Только другой Гару или, время от времени, Фера может предложить действительно достойную капитуляцию. Тварь Вирма не попадает под действие этого правила. Данная позиция означает: предлагая достойную капитуляцию, оппонент оказывается обязан тебе, что даёт огромные преимущества в дальнейшем обращении с этим бедолагой и всеми его союзниками.

Рёв-штормов дополняет: всегда обращай капитуляцию себе на пользу; используй власть, которую она тебе предлагает, чтобы упрочить свои позиции, чтобы еще лучше дирижировать битвой против Вирма. Помни так же, что не каждая капитуляция достойна. Если ты подозреваешь, что твой оппонент не был достоин, не стесняйся прикончить его на месте.

Александра соглашается: Это особенно важно в дуэлях на клейвах, которые порой идут до смерти. Оппонент, который сдается тебе в подобных обстоятельствах либо пытается обмануть тебя, либо не то чтобы достоин с самого начала. Выпотрошить его как следствие будет абсолютно легально.

Подчиняйся тем, кто старше.

Ха! Есть подчинение, а есть… ну… подчинение. Всегда склоняйся перед авторитетными Гару, но не позволяй им требовать от тебя повиновения до тех пор, пока они не доказали, что действительно являются лучшими из лучших. Помни, что главная твоя цель - усилить Нацию Гару и дирижировать битвой против Вирма и его миньонов. Не позволяй другим препятствовать этой цели, вне зависимости от их рангов или предполагаемой успешности. По той же самой причине, впрочем, ты обязан проглотить свою гордость и склониться перед тем, кто исполняет свой долг действительно хорошо. Ты никогда не должен вмешиваться в операции или нарушать планы, которые напрямую вредят Вирму. Если, конечно, твой собственный не окажется более эффективным.

Павел комментирует: помни, что Дедушка Гром лично велит нам следовать только за теми, кто достоин нашего уважения. Что означает, что мы можем полностью игнорировать

этот закон, пока искренне верим: это к лучшему для Гайи. Однако многие Лорды старались прикрыть свои хитрые схемы, используя подобные оправдания, и это известно слишком многим. Так что будь уверен в том, что знаешь, что делаешь прежде, чем не подчиниться своему старейшине.

Первая доля добычи - старшему.

Многие наши законы имеют ключевое знание для нас. И этот - не один из них. Просто анахронизм из старых, более примитивных времен, который сейчас имеет мало толку. Добыча должна разделяться в соответствии с умом и полезностью тех, кто её заполучил. И если старший по рангу Лорд недостаточно умен, чтобы получить то, чего хочет - это его проблемы, а не остальных. Так что до тех пор, пока ты поддерживаешь соответствующие декорации и не ставишь под угрозу другие законы Литании, можешь вовсе не париться про подобную рутину.

Рёв-Штормов не согласен: не так быстро, Мара! Этот закон важен, поскольку он поддерживает структуру стаи и напоминает нам о необходимости уважать достойного лидера. Не торопись списывать его со счетов, щенок.

Ты не должен вкушать плоти человека.

Мудрость этого закона должна быть очевидной. Даже волкорожденные не должны нарушать его, потому что поступая таким образом, они лишь подрывают и без того шаткое доверие людей. Это скверна Вирма, которая охватывает людей и зверей в равной степени, и это скверна, с которой мы должны бороться всеми доступными нам силами.

Рёв-Штормов обращает твоё внимание: суть этого закона кажется очевидной, но факт остается фактом - мы создания Ярости, а значит над нами всегда нависает возможность греха, даже если последствия очевидны каждому. Этот закон существует, чтобы обеспечить важное условие: люди должны держаться подальше от наших сражений, чтобы не стать беспечными жертвами наших полных безумия битвы путей.

При всём при том, я слышал, что они очень вкусны. Ну, с волчьей точки зрения. Я-то, конечно, сам не знаю, просто как-то от кого-то слышал. Давно. Раз или два.

Уважай тех, кто ниже тебя - все от Гайи.

Большинство других племен и немало Лордов относят “ниже тебя” в этом законе исключительно к другим Гару. И действуют соответствующе. Это, конечно, наиболее далекое представление о сути закона от его истинного положения. Взаимодействие между Гару определяется другими пунктами Литании. А этот; этот же реферирует к положению дел между Гару и другими существами в мире. Он напоминает нам о том, чтобы мы легче ступали по Земле, и что люди, животные, духи этого мира первостепенно важны, даже если не вовлечены в наши планы. И это тебе не тривиальная какая-то фигня, это вообще причина, по которой мы сражаемся, а к такому нельзя относиться слишком легко. В смысле они - те, кого мы защищаем. Всегда помни об этом, чтобы амбиции не затмили твой рассудок. Многие Лорды пали, когда Гару вокруг них обнаруживали, что те не заботятся ни о чем, кроме собственных хитроумных схем.

Александра разъясняет: ну конечно, это относиться и к добыче! Даже если ты их пожираешь, то должен проявить к ним должное уважение. Некоторые Гару ударяются в глубокую мистику по этому поводу, но в действительности подобный подход - сущая ерунда: все, что тебе следует помнить, так - это, что уважение и убийство - не взаимоисключающие концепции. И таким образом не должны влиять на твои решения.

Не приподнимай Завесу.

Мы уважаем этот закон не из-за того, что он стар и привычен, а из здорового чувства прагматизма. Люди всегда боялись нас. А с развитием индустриальной цивилизации у них появились инструменты, чтобы превратить этот страх в ненависть и уничтожение. Более того: новые угрозы, такие, как охотники со странными силами появляются каждый день. И секретность вместе с известной долей хитрости - это единственный способ оставаться на шаг или два впереди. Помни, что большинство других сверхъестественных существ в мире пытаются извратить Завесу или воспользоваться ею в том или ином виде. Вампиры нарушают её самим своим существованием. Маги искажают её ради своих сиюминутных желаний, а призраки и вовсе сопротивляются самым базовым принципам Гайи. Это наши враги и имя им Легион; а мы должны работать против них в тайне, если хотим дать надежду людям и однажды уничтожить все эти угрозы.

Александра делиться наблюдением: вполне возможно, что Гайя создала Завесу, чтобы напомнить нам, что в действительности мы не часть мира. В естественном порядке вещей не было бы отродий Вирма, вампиров, чокнутой Ткачихи и прочей мерзости, чтобы превращать нашу жизнь в ад. Но эти вещи существуют и Гайя создала нас, чтобы разобраться с ними. Пусть так. Ведь это значит, что она хочет, чтобы мы поддерживали мир настолько нормальным, насколько возможным. И именно по этой причине она дала нам Занавес, чтобы прятаться за ним. Правда или нет, но держать в уме это соображение определенно стоит.

Не заставляй свой народ ухаживать за тобой в болезни.

Это правило пришло к нам от волков. Что думаешь, Рёв-Штормов, может лучше тебе рассказать о нем?

Рёв-Штормов: м-м-м-м. Если воин, не говоря уже о лидере, не в форме, чтобы поддерживать свои обязанности в Септе, значит он не в форме, чтобы жить. Может звучать жестоко, но это правда. Наши ресурсы ограничены, и мы не можем тратить их на больных или старых Гару. Если ты больше не можешь приносить свою лепту общему делу, тебе должно хватить ума, чтобы отойти в сторону и дать другим, более способным Гару занять твоё место: помни, что на кону наше выживание; мы не можем позволить себе роскошь игнорировать этот закон.

Александра отвечает: В то же самое время, впрочем, тебе следует помнить, что это не какой-то клуб по смещению старейшин, которые тебе чем-то не угодили. Даже старый и потрепанный лидер может доказать, что он на удивление в форме умом и духом. А если уж он способен исполнять свой долг, тебе бы лучше поостеречься и отвалить в сторонку до поры до времени. Бросай вызов вызов недостойным, но помни, что быть старым недостаточно, чтобы подпадать под действие этого закона. Выбирай своих противников осторожно, чтобы тебя самого не замочили ради блага стаи.

Лидеру всегда можно бросить вызов в мирное время.

Для нас это не просто опция, в действительности - это долг. Наши лидеры должны постоянно подвергаться испытаниям, чтобы поддерживать их на пике бойцовской формы, а это значит - устраивай игры за власть всякий раз, когда сможешь легко выкрутиться после этого. Ни один лидер, достойный своей позиции не позволит устраивать подобное слишком часто, но они будут ожидать от тебя интересных испытаний на регулярной основе. Распространенная проблема с этим законом заключается в том, что многие лидеры, которых следует сместить, куда могущественнее, чем те бесстрашные Гару, которые осознают, что их альфа должен покинуть свою позицию. Если ты обнаружишь себя в этом неудачном положении, то не беспокойся: у всякого есть враги и эти враги будут у тебя в долгу, если ты решишь помочь им свергнуть скверного альфу. Это опасная затея, как бы то ни было, так что будь уверен в своих мотивах и союзниках, когда выбираешь подобный курс действия.

Александра ухмыляется: Ну да, это была партийная линия. А теперь запомни-ка вот

что: многие Лорды думают, что доставать своих лидеров и копать под них ради собственных целей в порядке вещей. Большинство этих Лордов будут мертвы к концу года. Не будь долбанным мудилой. Не подрывай планы, которые служат победе над Вирмом и его миньонами. Не позволяй невинным или еще хуже - Гару - погибать только лишь для того, чтобы выставить лидера в плохом свете. Помни, что ты - чемпион Гайи и действуй соответствующе. Да, мы манипулируем другими племенами, когда наши планы этого требуют. Мы даже манипулируем другими Лордами, если они достаточно тупы, чтобы этого не заметить. Но всегда помни, зачем мы это делаем: чтобы сражаться с Вирмом. Это не ради *тебя*, маленький засранец: мы сражаемся ради цели и это должно всегда быть во главе угла. Предъявляй свои вызовы целесообразно. Если ты этого не понимаешь, то будешь мертв через неделю, после того как станешь лидером своей первой стаи.

Лидера нельзя вызвать на поединок во время войны.

Некоторые Лорды скажут тебе, что мы все время на войне. И что по этой причине их нельзя вызвать. Это ложь. В то время, когда некоторые области оказываются в постоянной осаде вампиров, бэйнов, прислужников Вирма, факты таковы, что этот закон применим только непосредственно во время битвы. Никогда не оспаривай лидерства в ходе сражения. Но если к моменту его окончания ты убедился в том, что Лидер занимает свой пост напрасно, можешь бросать свой вызов в ту секунду, когда бой закончился. Ты должен делать это не только чтобы улучшить свой статус, но и для того, чтобы поддерживать единство твоей стаи. И как следствие всего племени.

Павел добавляет: Совет применим не только к битвам. Лидера не следует вызывать пока стая пытается завершить какую бы то ни было миссию. В основном этот закон - не просто закон - это образ жизни. Нацелься на задачу, выполни её, а все проблемы лидерства решай после этого. Мы обязаны поступать таким образом, потому что если решать проблемы иначе - результатом будет хаос.

Твои действия не должны ставить под угрозу Каэрн.

Рёв-Штормов рычит: этот закон не подлежит обсуждению даже для самых амбициозных Лордов. Нарушь этот закон, и тебя не просто накажут - ты умрёшь. Мучительно. Мы не можем позволить себе потерять или даже просто поставить под угрозу любой каэрн из тех. которые у нас остались. И тебе не стоит даже допускать *возможность* раскрытия их тайны и безопасности. Нет исключения из этого правила, даже если ты действуешь, веря в свою правоту. Поступки, которые допускают угрозу для каэрна, караются смертью. Без исключений. Любых.

Лорды Тени вокруг Света.

Александра продолжает повествование.

На что здесь следует обратить внимание, конечно, так это на то, что любой кусок информации, которым мы с тобой поделимся, применим к жизни племени в любом уголке Света. Но на практике особенности отличаются от места к месту. У нас есть единство, о котором люди могут лишь мечтать. Ведь все мы связаны клятвами нашей Матери и Дедушки Грома. Но расстояние и влияние местных культур определенно могут влиять на некоторые аспекты и особенности наших жизней. Не говоря уже как драматически местечковые представления о некоторых вопросах могут отличаться от септа к септу.

Европа.

Сейчас, как никогда прежде, Европа укрепилась как цитадель нашего племени. С падением Железного Занавеса и захирением Серебряных Клыков, Гару Европы смотрят на нас в надежде на сильное лидерство, и мы более чем готовы его предоставить. Мы создали

сообщество столь сильное, что даже Фенрир и Фурии работают бок о бок, не жалуясь. Мы приносим порядок, потроша вампиров, которые наводнили наши родные земли и карая людишек, которые возомнили, что имеют право издеваться над слабыми и загрязнять Землю. Во многом похоже, что мы прошли точку невозврата. Вместе с ростом влияния Европейского Союза его стабилизирующее воздействие дает нам возможность уменьшать власть вампиров, которые были нашим бичем так долго. Войны между людьми подходят к концу, а мы наконец-то возвращаем своё. Даже волки увидели перемены: однажды почти истребленные в Европе, они снова распространяются на запад, на свои бывшие территории, вместе с тем, как люди учатся сосуществовать с ними. Наша волчья родня заходит иногда даже в города, а в их жизни нет больше злобы и страха.

Маркграф - тот, кого стоит благодарить за все это. Могучий теург великой известности, он посмотрел на наше племя и увидел политиканство и грызню, жестокие тайные общества и отвратительные альянсы, и тогда он непреклонной силой воли сокрушил всю эту мерзость, растоптав её своими ногами. В то время как звезда удачи начала восходить для Европы, он оседлал волну, воспользовавшись возможностью объединить разрозненные элементы нашего племени в организованную армию, способную уничтожить любых врагов и принести надежду Вильду. Большинство Гару боятся Маркграфа и все уважают его. Некоторые ставят под сомнение его этику, мотивы и методы, но никто не может поставить под сомнение его результаты - он отобрал власть у Гару и вампиров и применил её, чтобы поставить весь мир на колени перед воинами Гайи. Десятилетиями мы смотрели, как процесс уничтожения природы нарастает по спирали и выходит из-под контроля и наконец сделали должное, чтобы его остановить. Для Маркграфа делать что-то означает не только сидеть и жаловаться о жалком состоянии окружающего мира, как для наших прошлых лидеров: он намерен изменить мир даже если ему придется убить каждого мужчину, женщину и ребенка на Земле.

Африка.

Африка не является нашим домом, и нас там не то чтобы привечали. В действительности совсем немногие Гару свои на этот континенте - только Тихие Странники смогли преодолеть оппозицию, представленную местными Фера, и даже их едва терпят. У нас нет настоящей волчьей родни в тех местах. И хотя сразу несколько человеческих режимов могут заинтересовать нас, слишком уж много вокруг крутится Бастет, Моколе и других Фера, чтобы мы могли прорваться через эту толпу. Это не означает, впрочем, что события в Африке не могут быть использованы для нашей пользы. Некоторые вампирские секты сильно зависят от африканских элементов, особенно те, что основаны на торговле наркотиками. Ты можешь использовать эту информацию, если будешь осторожен, даже если твоя нога никогда не ступит на Африканскую почву. Несколько других группировок Гару, в основном Черные Фурии, Тихие Странники и Стеклоходы имеют свои интересы на этих территориях. А потому ты поступишь умно, если будешь в курсе текущих событий в тех местах, хотя бы ради расширения кругозора.

Азия

Азия остается землей потрясающих возможностей для нас! Если, конечно, мы сможем найти свой путь через три могущественные сверхъестественные силы: местных вампиров, Дворы Чудовищ и азиатских Стеклоходов. У каждого есть свои планы, вовсю развивающиеся в этом регионе, и плохо подготовленный Лорд будет мгновенно взят в оборот и подвержен жесткому прессингу, так что вряд ли сможет вообще держать голову над водой, если пересечет дорогу одной из ключевых азиатских фракций. Но если у него есть мозг, то вскоре этот Лорд обнаружит, что структура Дворов Чудовищ предлагает ему чудесный материал для манипулирования. Ты можешь вынудить этот народец делать почти всё, что угодно, если выставишь это делом чести для них, так что строй свои планы

соответствующе. Сделай свою домашнюю работу, чтобы явиться сюда во всеоружии или тебя свежуют живьем.

Австралия

Никчемное место.

Дел у нас там нет, и ничего она нам предложить не может. В тех местах есть парочка Лордов, но заняться им решительно нечем. Оставь Австралию Моколе и душам несчастных Бань'ип.

Северная Америка

Учитывая её роль в мировой политике, кажется несомненной необходимость присутствия в данном регионе. Особенно в США. Мы играем во всем политическом спектре во всю силу наших способностей и пользуемся различными коммерческими и корпоративными интересами, чтобы поддерживать наши инициативы в Европе. Тем не менее - это не наша родина, и мы вынуждены действовать там скорее из необходимости, чем по желанию. Комбинация душной и неэффективной политической системы, многочисленных и разнонаправленных интересов, которые невозможно контролировать и сильнейшего протектората Серебряных Клыков, делает Америку местом, которого следует избегать по возможности. Ты можешь подумать, что политика в Америке - сфера, где Лорды Тени могли бы процветать, но на деле все ровно наоборот. Безжалостное политиканство стоило бы усилий если бы оппоненты стоили затраченного времени, но к сожалению, американские политики настолько безвольны и невдохновляющи, что мы не видим повода морочиться с ними. Место, где мы действительно можем сиять и которое несколько оправдывает Америку в глазах Лордов Тени - это большие корпорации. Традиционно это почва Стеклоходов, но интенсивность политической жизни здесь так высока, что это просто магнит для Лордов Тени. У нас есть несколько альянсов со Стеклоходами в ряде больших городов и мы просто созданы для корпоративной сцены. Между кровососами, играющими в корпорации, Стеклоходами и различными людишками, в которых крепко засели бэйны, происходит весьма интересный спорт.

Наш сильнейший союзник в Северной Америке, возможно, Ева Константин - Лорд Тени, которая собрала в своих руках одновременно политическую и финансовую власть в целом регионе. Она может раздавить какого-нибудь новичка буквально мановением руки и делает все, что в её силах, чтобы сохранять нашу активность в Штатах настолько незаметной, насколько это вообще возможно. Она как раз в процессе расширения своих интересов в Европу. И нацелилась поддержать инициативу Маркграфа, что само по себе делает её достойным Гару.

Мексика

Со времен колонизации нового света мы всегда сохраняли немалую долю влияния в Мексике. Многие из нашего народа пали во время Второй Войны Ярости, но большинство всё ещё живёт в тех местах. Они взяли под свою опеку все, что осталось от популяции волков в Мексике под крыло, и поддерживают несколько Септов, разбросанных по всей северной части региона. Один из наиболее интересных и наиболее беспокойных - Септ Матери Земли. Его лидер - Мигель Гутьерес, теург, имеет сомнительную честь быть единственным Лордом Тени в памяти племени, который находится в контакте с Летучей Мышью, павшим патроном племени Камазотц. В прошлом это был могучий тотем Гайи, но вместе с гибелью последних перевертышей-летучих мышей, он полностью отдался сверне Вирма и был изменен, поддавшись тоске и ярости.

Гутьерес, несомненно, могучий теург. И кажется, будто он в прекрасных отношениях с духами своих предков. И среди них есть тот самый Лорд, который убил последнего из Камазотц. Именно это чувство вины вынудило Гутьереса отправиться на поиски Летучей

Мыши в самое пекло. Его старания, впрочем, достигли определенного успеха. Поскольку он подтвердил, что смог найти ту часть Мыши, которая не была полностью поглощена скверной Вирма. Многие из нас, впрочем находят эти утверждения тихим бредом сумасшедшего. Хотя отрицать доказательства Гутьереса довольно трудно. Его септ выбрал Летучую Мышь своим тотемом. И получил в награду несколько могущественных даров от своего патрона. Более того, у Гутьереса теперь особая сильная связь с духами земли вокруг него. И он может управлять ими, чтобы получать информацию и помощь. Что особенно удивительно во всем этом, так это что Гутьерес и его Септ выглядят свободными от скверны Вирма. Вопреки своей связи с признанным вирмачным тотемом. Как такое возможно, не знает буквально никто. И этот секрет все еще ждет того, кто сможет его расшифровать - и говоря об этом, Гутьерес ясно дает понять, что не собирается делиться своими знаниями. Когда Лорды, соседи и издалека, узнают историю Гутьереса, они частенько отправляются к нему погостить, чтобы чему-нибудь у научиться. Так называемые “дети Летучей Мыши” ищут как низвергнуть Вирм изнутри, исправляя грехи прошлого и искупая преступление предков.

Влияние Гутьереса среди прочего распространилось за пределы племени: он привлекает внимание как минимум одного Септа Потомков Фенриса в нескольких милях севернее, за техасской границей. Септ Матери Земли работал в тесной связи с Фенрир, чтобы уничтожить целый ряд нефтедобывающих инициатив вдоль Мексиканского Залива, используя голос Летучей Мыши в тандеме с боевой мощью Фенриса. Им удалось достичь потрясающих результатов. Потомки Фенриса в свою очередь в ответ отправили свой десант в Мексику, чтобы сорвать свою Ярость на местных вампирах. Но несмотря на столь значительные результаты будущее этого союза туманно, а мы зорко присматриваем за всем Септом.

Южная Америка

Южная Америка - это зона боевых действий. И она стала гораздо более интересным вместе с появление Голгола Сперва-Клыки, который инициировал мирные переговоры с местным Бастет. Я не могу сказать, что они когда-нибудь были с нами милы, но наши виды становятся всё более и более взаимозависимы, что означает появление новых ошеломительных возможностей. Южная Америка также является ключевым перевалочным пунктом наркотрафика, идущего в Северную Америку из Африки, а это в свою очередь означает, что у вампиров тоже есть планы на этот регион. Между Гару, вампирами и Балам так много, так невероятно много факторов, чтобы стравливать одних с другими ради конечной цели - сдерживания влияния Вирма в регионе. У нас схожие задачи, а это означает множество возможностей для личной славы, и в то же время для консолидации сил, если разыграть все карты правильно. Это место - золотая жила, так что не игнорируй его.

Другие племена

Мара вздыхает.

Есть одиннадцать других племен Гару. И кучка всяких перевертышей, не считая прочих сверхъестественных созданий в мире. Любые оценки этих групп и личностей в действительности дело личного вкуса, так что ты поступишь мудро, взвешивая любые данные с осторожностью и умом. Поговори с другими Лордами по каждому из этих субъектов, и только тогда сможешь лучше составить свои собственные представления об этих группах.

Черные Фурии

Легко недооценить Фурий из-за их риторики, которую активно транслирует вовне их молодежь. Но на подобное ведуться лишь дураки. Они хранят традиции полные мистицизма, дающие им связь с Гайей, подобной которой нет ни у одного племени. Они могут пролить

свет на спиритуальные мистерии. И они экстремально вовлечены и активны, когда дело доходит до защиты прав угнетенных и беспомощных. Их интуиция и горячность могут приводить к удивительным результатам, которые принесут тебе немало пользы, если ты сможешь их направить в нужное русло.

Александра: Риторика Фурий может быть весьма утомляющей, но она открывает огромные возможности для манипулирования ими женщинам других племен. Поскольку они на самом деле идеалистки, даже самое аккуратное слово от заботливой самочки-Лорда отправит их опрометью нестись спасать, защищать, искоренять или исполнять любой другой сорт дурацкого подвига. Конечно, потом они будут на тебя дуться некоторое время, так что не следует эксплуатировать их уязвимости, если ты недостаточно умна, чтобы прикрыть свой тыл.

Рёв-Штормов: Половая политика Фурий смехотворна. Они отказываются от своих детишек, только потому что те мужского пола! Это идиотская практика, которую люпусы едва ли когда поймут. Впрочем, это работает нам на пользу, поскольку мы частенько усыновляем наиболее многообещающее их мужское потомство. Но это все еще делает их племенем запутавшимся в абсурде человеческого мышления. Уверен, что многие Лорды могут это использовать ради своего преимущества, но я нахожу подобное просто блажью.

Костоглоды

Знаешь, я всегда находила поразительным, что большинство Лордов - а в действительности большинство Гару - считают этих бедолаг жалкими. Конечно, они - социальные изгои, но это лишь увеличивает их возможности во многих отношениях. Они видят всё, что происходит вокруг них, но никто не замечает их, пока те крутятся поблизости, занимаясь своими делами. Они так желают угодить и с такой охотой говорят с людьми, у которых найдется время заметить их и отнестись к ним по-человечески - или хотя бы как к любимой собаке… Называй их дворнягами, если хочешь, но не сбрасывай со счетов мудрость, которую они могут предложить. Ой как немало разумных и амбициозных планов зависело от действий одного единственного грязнули-Костоглода.

Павел: Помни также, что у Костоглодов есть возможные интересные связи с другими сверхъестественными созданиями, особенно с некоторыми кастами вампиров и племенами Раткинов. Обе эти группы прекрасно информированы о том, что происходит в границах их городов, что делает выстраивание отношений с Костоглодами еще более критично важным.

Дети Гайи

Легко описать Детей Гайи как глупых мечтателей, в основном потому, что большинство из них такие и есть. Некоторые из них, впрочем, весьма способные социальные инженеры, и могут быть весьма полезными медиаторами при заключении сделок с другими племенами. Прочие, кажется, видят их как носителей добрых устремлений, неэффективных методов и в основном безобидной глупости. Но тебе не следует их игнорировать, хотя ждать многого тоже не стоит.

Павел: Не сбрасывай со счетов способность Детей к бою. Пускай они поразительно медленно разогреваются, учитывай, что они Гару больших страстей и драки это тоже касается. Особенно, если товарищи по стае или те, кого они взяли под крыло, оказываются в опасности. В таких обстоятельствах они сражаются яростнее любого другого Гару. Разве что за исключением Детей Фенриса.

Фианна

От Фианна мало пользы на поле сражения, но они неиссякаемые фонтаны информации. Они так же не дураки выпить, что делает их языки еще более болтливыми. И в этом они дадут фору любому Гару (даже Тихим Странникам). Опытные в общении, они бывают очень полезны, когда нужно создать расслабленную атмосферу на Вече. Правда при

этом у них есть недостатки, которые трудно проигнорировать, вроде их отношения к метисам. Избегай их, если последние серьезно вовлечены в твои планы.

Павел: Репутация Фианна как тусовщиков многих сбивает с толку. И тебе стоит все время быть начеку, потому что они могут быть одними из самых хамских ублюдков среди людей и животных во всем мире. Я лично знаю несколько, на чьем фоне Фенриры выглядят суровыми прагматиками. Не просто прагматиками, а городскими белыми воротничками, и насколько мне известно, эти деятели - даже не самые худшие представители своего племени. Их люпусы, впрочем, не выглядят такими же уродами, как их хомиды в этом отношении, а вот метисы смотрят на своих хомидов с ненавистью и стыдом. Используй это для своей пользы, поскольку метисы частенько жаждут закатать своих мучителей в асфальт (чего они полностью заслуживают, по нашему мнению).

Александра: Да, их обращение с метисами, конечно, абсолютно отвратительно. Это немало портит моё восприятие племени. Но всё же Фианна сильны своими традициями, это качество может быть использовано и для того, чтобы мотивировать их, и для того чтобы копать под них. Но главное, оно делает их проще в манипулировании, чем любое другое племя.

Потомство Фенриса

Они яростные воины, но однозадачные. Не воспринимай их как банальных громил. Они могут быть на удивление проницательными, но при этом - тотальные параноики, когда дело доходит до взаимодействия с другими Гару, особенно с нами. Если ты сможешь заслужить их доверие - они непоколебимые союзники, бескомпромиссные воины и великолепно-предсказуемы. Некоторые из них считают себя опытными политиками, но это просто иллюзия. Будь уверен, что обходишься с ними крайне уважительно при этом, поскольку они не переносят оскорблений. Вообще. Никогда, вообще никогда не воспринимай Фенриров, как тупое пушечное мясо - они для этого слишком ценные. Обращайся с ними осторожно, используй их с умом, чтобы поддерживать их добрую волю по отношению к тебе, а своих врагов оставь балансировать на тонкой-тонкой грани.

Александра: Я думала, что Дети Фенрира - просто кучка засранцев-мизогинистов, но вскоре выяснила, что у них нет никаких конкретных претензий к женщинам. Они просто считают всех слабаками и ничтожествами, пока те не докажут обратного. Используй недопонимание, которым окружено племя, себе на пользу, детка: другие с удовольствием посимпатизируют тебе в этом случае, Фенрир же будут гораздо уважительнее и добрее к тебе, если покажешь, что понимаешь, ради чего в действительности существует их племя. При этом в них есть определенный грубоватый сорт благородства. И я должна сказать, что они демонстрирую непоколебимую решимость защищать Гайю и её детей. Если ты способен держать это в уме, то твои отношения с их племенем будут весьма успешными.

Рёв-Штормов: Что действительно важно по поводу Потомков так это то, что они отличные воины и ими легко манипулировать. Вдобавок они одно из самых космополитичных племен и присутствуют везде, где есть хотя бы один другой Гару. Это делает их доступными, податливыми и эффективными: три моих самых любимых качества для инструмента. Только будь уверен, что замел следы, если устроил им проблемы - они страх как не любят осознавать, что ими манипулировали. А лапы у них куда длиннее, чем ты мог бы подумать.

Ходящие по Стеклу

Эти Гару абсолютно необходимы тебе, если планируешь действовать в человеческом обществе. Мир теперь принадлежит теперь людям, и Стражи знают, как работать с ними лучше, чем кто-либо еще. Ты можешь манипулировать ими, если проявишь должное уважение и осторожность. Они зачастую настолько поглощены людскими делами, что теряют следы событий в Нации. А это означает, что ты можешь направить ресурсы под их

контролем для финансирования своих собственных проектов. Подобное может оказаться опасной игрой, впрочем, так что с умом выбирай подходы и подачу себя, когда обращаешься к ним.

Рёв-Штормов: сложность с этим племенем проистекает из того, что они больше не понимают, что значит быть Гару. Они потеряли своего Волка, а вместе с ним и свои зубы. И хотя они все еще могут быть опасны, во всех остальных вопросах они в точности как люди. Факт, что они все еще могут менять свои формы, не отменяет того, что их сердца стали больше человечными, чем Гару.

Красные Когти

Красные Когти мало чем будут тебе полезны, боюсь. Их просто недостаточно во всем мире, чтобы совершить что-нибудь заметное. С другой стороны ими проще манипулировать, чем детишками: настолько легко они ведутся даже на самую очевидную ложь. Будь осторожен однако: хоть они и доверчивы - люпус, что возьмешь - они никогда не спускают оскорблений или насмешек, а если дойдет до драки, то хуже оппонента и найти сложно.

Рёв-Штормов: Эй! Не сбрасывай Когтей со счетов так просто. Они Гару ближайшие к Гайе. И пожалуй ближе всех прочих к Вильду среди нас. Они знают дикие места, как Костоглоды или Стеклоходы знают города. И могут предложить непревзойденных скаутов и разведчиков в этой области. Кроме того, они могучие воины и эксперты в применении окружающего ландшафта, чтобы получить преимущество над врагом. Если тебе предстоит сражение с Вирмом в дикой местности, Когти станут твоими лучшими союзниками в этом вопросе.

Тихие Странники

О, если бы только я могла заставить их говорить… Тихие Странники, возможно, единственные Гару в мире, которые умнее нас, а это уже немало. Они ухитряются видеть сквозь всю нашу ложь и схемы подозрительно легко. И ты будешь дураком, если постараешься перехитрить кого-то из них. В любом случае, если будешь говорить с ними прямо и озвучишь свои нужды как есть, они могут согласиться с твоими целями - и в этом случае окажутся весьма полезными. Как и Дети Гайи, они могут быть отличными арбитрами и полезны для разрешения споров между племенами.

Александра: Потрудись поговорить со Странником прежде, чем отправишься в новую для себя местность, потому что они зачастую являются лучшими гидами, если, конечно, тебе удастся поймать одного из них достаточно надолго для вдумчивой беседы. Помни также, что они обычно знают секрет или два буквально обо всем. И уж как минимум подскажут к кому обратиться за подробностями, если сами не сведущи в деле.

Серебряные Клыки

Время Серебряных Клыков пришло и ушло. Тебе следует уважать тех из них, кто этого достоин, но они больше не твои господа. Более того, они теперь и не вполне функциональны, так что не вовлекай их в свои схемы до тех пор пока нет уверенности, что без них не сработает. Но помни, что у них все еще немало сил и власти, а потому игнорировать их опасно; строй свою работу вокруг них, не привлекая к себе внимания.

Павел: Это, конечно, легче сказать, чем сделать, особенно в Америке. Теперь это новая родина Клыков, и власть их там велика. Если мы собираемся занять серьезные позиции в этой стране (а мы должны, поскольку её влияние на остальной мир в плане политики и экономики довольно велико), мы обязаны работать с Клыками или по крайней мере не становиться их антагонистами. Мы можем себе позволить быть агрессивными в Старом Свете, особенно на своей малой родине, но в Америке должны быть осторожными.

Рёв-Штормов: Факт в том, что Клыки действительно делают полезные дела в

Америке. И это немало продвигает их репутацию в тех местах. Заодно это является индикатором, что мы должны поддерживать их схему действий, по крайней мере до тех пор, пока это продуктивно. Держи собственные амбиции в узде, когда имеешь дело с ними в этом контексте, поскольку противостояние им делает не только твою позицию уязвимей, но и мешает сражаться против Вирма. А эта битва должна иметь преимущество перед другими целями, даже перед продвижением интересов Племени.

Уктена

Уктена купаются в секретах, но это не наш сорт секретов. Помни о них и давай им широкий коридор возможностей, если они явились на твою территорию. Поскольку если они оказались там, то дело у них крайне важное. Они обычно для нас бесполезны, так что повода манипулировать ими особого нет.

Рёв-Штормов: Уктена наиболее полезны в дикой местности, особенно в Америках. Они знают, где заточены могучие духи Вирма, погребенные глубоко в земле. И это может помочь тебе обрести преимущество перед миньонами Вирма в том регионе или по крайней мере понять, почему они действуют именно так, а не иначе. Как и с Тихими Странниками, им следует прямо говорить о своих целях, вместо того, чтобы стараться обмануть. Политика вовсе не их путь, а опасное непонимание с ними может стать причиной катастрофы - для тебя и для мира.

Александра: А мне вот нравились Уктена, которых я встречала. Они, конечно, уделяют очень много внимания своему так называемому контролю над Бейнами. Зато по достоинству ценят разумное и уважительное отношение. И не слепнут от лести и блеска Славы, как большинство прочих. Я бы назвала их родственными душами. Они во многом думают так же как и мы, просто их политические интересы лежат в мире духов. Ценные союзники, если хочешь моего мнения.

Вендиго

Вендиго для нас абсолютно неинтересны. Они едкие, ничтожные, полные ненависти личности, которые предпочтут обмазаться жалостью к себе, чем сделать что-нибудь полезное для мира. Вдобавок в них нет ни власти, ни влияния ни в человеческом мире, ни в волчьем. А это делает их для нас еще бесполезнее. Даже Красные Когти могут предложить больше, поскольку они хотя бы понимают волков лучше, чем любое другое племя. У Вендиго и того нет.

Рёв-Штормов: Они тупые и злобные. И не действуют в соответствии со своими убеждениями. Я даже не уверен, есть ли у них убеждения. Уктена может странные, но они хотя бы работают. Вендиго только жалуются и бросаются на тех, кто подходит к ним близко. жалкое Зрелище.

Павел: Я и хотел бы не согласиться с предыдущим оратором, но мой опыт только подтвердил это мнение. Просто избегай Вендиго во всех случаях, когда это возможно. Помни, что они помнят обиды долго, *очень долго*. И что у них нет интереса в примирении или наведении мостов с другими племенами ради достижения более важных целей. Не пересекайся с ними, если можешь, избегай их территорий, если только у тебя нет особого повода явиться туда.

Александра: Если ты вдруг забыл, то они племя, избранное духом, который связан с ветрами и штормами почти так же сильно, как наш Дедушка. Великий Вендиго вполне может оказаться младшим, более диким братом Дедушки Грома. С той лишь разницей, что он предпочитает ярость коварству. Если покровительство Сокола доказывает, что Клыки еще не окончательно безнадежны, то и патронаж Великого Вендиго должен служить доказательством, что его дети все еще несут в себе силу и чистоту бури и северных ветров. Это может оказаться очень, очень полезно в грядущие времена. Если мы сможем смириться с фактом, что они не реагируют на попытки манипулирования любым из наших излюбленных

способов.

Фера

Вдобавок к прочим племенам, есть еще множество Фера в окружающем нас мире. У большинства нет никакого влияния на современное общество или оно настолько мало, что его можно игнорировать. Их так мало, что ты вероятно и вовсе не встретишь их за всю свою жизнь. И все же информация - это сила, а потому тебе стоит понять хотя бы, чего от них ждать.

Аджаба

Официальная позиция такова, что люди-гиены все вымерли, но слухи продолжают утверждать обратное. Их Родня - высокосоциальные создания, так что я могу только предположить, что Гайя в оригинале задумывала их для выполнения роли Гару в Африке. Но будучи слабаками, конечно, они подчинились Вирму. И были вскоре уничтожены. Если и осталась парочка, то без разницы: они не то, чтобы важны, если, конечно не вовлечены в движение Ахади в Африке. Оно требует присмотра, но все же не среди наших приоритетов.

Ананси

Эти пауки-перевертыши распространились по всему миру. Но они так закрыты, что никогда не станут полезными инструментами. Они выглядят оторванными от Гайи, да и в целом довольно чуждые создания. По возможности избегай их.

Рёв-Штормов: нет! Если встретишь такого - уничтожь его! Эти создания пьют кровь живых так же, как и вампиры! Это доказывает, что они - создания Вирма, как бы они не пытались себя оправдать. Убивай их на месте при встрече!

Александра: Хоть я и не так возбуждена по этому поводу, как Рёв-Штормов, всё же склонна согласиться. Я предполагаю, что Ананси уничтожают людей своим собственным способом, но они слишком чужды, чтобы быть хоть сколько-то полезными нам. Нам будет лучше без них.

Бастет

У Бастет нет влияния в Европе, а в США оно пренебрежимо мало. Зато в Амазонии они - серьезная сила. Так что тебе следует изучить их прежде, чем действовать в том регионе. Что особенно важно в свете договоров Голгола Сперва-Клыки с их народом. Они к тому же довольно важны в Африке, но опять же этот регион не важен для нас.

Александра: Кажется, что Бастет разделены на племена как и мы. И некоторые из этих племен довольно могучие воины. Им удалось отразить попытки Гару занять их территории. И не в наших интересах сражаться с ними. Кроме того, они бывают весьма агрессивны. Только Тихие Странники могут поддерживать сравнительно продуктивные отношения с их народом, так что используй этих Гару как медиаторов в регионах, которые под контролем Бастет, если уж те оказались важны тебе по какой-то причине.

Коракс

Кораксы - наши сильнейшие союзники среди не-Гару. Они жили с нами бок о бок веками, если не дольше. Они любят поболтать и не слишком заботятся, насколько эта информация ценна. Однако, будь осторожен, ведь они умные и хитрые создания. И знают массу трюков, как заболтать тебя и выведать секреты или наоборот - сказав много, не сказать ничего. Обратная сторона их болтливости в том, что они дадут тебе разрозненные кусочки информации, между которыми даже зацепок нет. Так что с ними надо уметь работать. Даже простой разговор с одним из них может навести на озарение, так что не упускай возможность, если она представится.

Александра: Тесные связи, существующие между нашим племенем и Кораксами, не не вызывают удивления: между волками и воронами всегда была особая связь. Помни также, что они - создания Гелиоса, в то время как мы - создания Луны. Это важное различие, поскольку оно означает, что Кораксы могут быть великолепными союзниками в умбральных поисках. Если, конечно, мы сможем убедить их, что подобное времяпрепровождение обещает им веселье.

Рёв-Штормов: Ха! Мне без разницы, насколько полезными эти твари могут быть! Они имеют наглость оскорблять нас. Хватать нас за хвосты. И заманивать нас в адские ловушки, только ради их собственного развлечения! Ценные они или нет, я скажу так: нам следует надеть каждому засранцу по золотому кандалу. И не снимать до конца их жизни.

Гурали

До нас доходили слухи о том, что Гурали вновь объявились в Северной Америке, вот только представить не могу, какая от них может быть польза в нынешнем мире. Конечно, найти одного и заполучить способы влияния на него может здорово прибавить к твоей Известности, а в более широком смысле они крайне важны для Гайи; было бы здорово знать, что они настолько защищены, насколько это возможно. Но глупо играть с ними в какие-либо опасные игры тем неменее. Во-первых, потому что они немаловажны в истории Гару, а во-вторых, потому что, если ты провалишь подобный план, это будет настоящая катастрофа.

Рёв-Штормов: Гурали - непоколебимые союзники, которые воспринимают свою роль Целителей Гайи весьма серьезно. Они не любят, когда ими манипулируют и достаточно умны, чтобы видеть через большинство хитроумных схем. Но если ты в них нуждаешься, то они появятся.

Павел: Что? Ты-то как об этом узнал, Рёв-Штормов?

Рёв-Штормов: Если это вообще стоит упоминания, я слышал, что галлиарды пели о таком. А теперь заткнись и дай Маре продолжить.

Моколе

Моколе представляют интерес лишь в Южной Америке, и даже там они держаться весьма обособленно. Теоретически они - Память Гайи. Но превращение этой возможности в реальный капитал требует заслужить их доверие, что не слишком то просто. Поговори с теургами о них, если они станут для тебя по какой-либо причине важны, а в противном случае оставь этих ребят в покое.

Александра: Другие племена кажется имели больше удачи в том, чтобы завязать отношения с Моколе. Уктена в частности отличные медиаторы, поскольку у них сильные Септы на Американском юго-востоке, в амазонском бассейне и в Австралии: во всех местах, которые важны для Моколе. Вдобавок Тихие Странники кажется восстановили свои связи в Африке, а это хорошо для Гайи, даже если для нас в этом нет никакой пользы. Эти племена - твоя лучшая ставка, если необходимо наладить мосты с крокодилами-перевертышами. Стоит ли мне еще раз подчеркнуть важность использования посредников? Думаю, ты и так все уже понял.

Наги

Ты… Можешь услышать кое-какие вести от Штормовых Воронов. Например мог слышать, что люди-кобры не вымерли, но это не так. Мог слышать, что они прекрасные танцоры и мог слышать, что они убийцы, у которых есть особые подарочки для тех, кто пошёл против Гайи. Я думаю, что они легко бы сошлись с Судьями Рока, будь они все еще живы. Мы предполагаем, что все Наги вымерли и это, возможно, к лучшему. Но на тот случай, если болтовня Штормовых Воронов окажется правдой и если ты встретишь одного из них, лучше не вставай у него на пути. Наоборот - оставь в покое и позволь делать его работу. Мы не нуждаемся в дополнительных врагам, особенно в тех, кто способен восстать

из мертвых.

Нувиша

Нувиша также вымерли или мог ли бы сделать это для общего блага. Штормовые Вороны порой доносят истории о духах-койтах в умбре, так что вполне возможно, они переселились туда. При любом раскладе они мало что могут нам предложить.

Александра: Насколько я могу понять, Нувиша играли роль Смеха Гайи, а поэтому они могли быть более ценными, чем наш глубокоуважаемый лидер пытается здесь представить. Большинство оставили мир ради Глубокой Умры. И именно там будет разыграна та роль, которая уготована им в будущем мира. У них также сильная связь с Вороном. Так что тебе следует держать их в уме, если ты отправляешься в путешествие по миру духов.

Раткины

Как и Костоглоды, Раткины знают немало об окружающем их мире. Они, впрочем, не настолько социализированы и куда более сложны в манипулировании. Используй их, если можешь, но только когда возможность сама свалилась тебе в лапы.

Рёв-Штормов: Ха! Ты забываешь, Мара, о том, что Раткины - совершенные выживальщики. И редкостные подлецы. Они держат смертельную битву против Гару и против вампиров, но притом поддерживают активные контакты с обоими. Они - отличный источник информации и при этом абсолютно одноразовые. Идеальные инструменты.

Александра: Ну, если ты так говоришь… а по мне, они - просто вредители. И заслуживают быть раздавлены моим каблуком в полном соответствии с этим эпитетом.

Павел: А я согласен. Гайя создала нас, чтобы присматривать за человечеством, так что Раткины, наверное, должны служить какой-то другой цели, несмотря на то, что говорят Костоглоды. Какая это была цель? Ну, если мы даже не можем этого выяснить, значит не очень-то они ей и преданы. Возможно, они маленькие Матушкины Предатели все до последнего - вот они кто.

Рокеа

Акулы-перевертыши вполне вероятно - наиболее бессмысленные и бесполезные Фера на всей планете. Они связаны с морем, а не с землей. И по всем статьям довольно чужды жителям суши. Так что просто не думай про них.

Александра: Согласна. Однако, отметь для себя определенную долю их присутствия в Южной Африке и Австралии. Так что если когда-нибудь окажешься в тех местах (хотя, во имя Гайи, не представляю зачем?!), помни об их существовании и купайся с осторожностью. Они вовсе не дружелюбны и с легкостью могли бы быть созданиями Вирма судя по количеству пользы от них.

Звездочёты

Ах, да. Блудные сыны. Они милые и загадочные и у них репутация ребят, которые могут сделать… Ничего (и отлично с этим справляются). Их демарш не был большой потерей.

Павел: И все же он был важен. Фера Дальнего Востока становятся все более важны с приближением Последних Времен, и мы не можем их просто игнорировать. Вместо этого, возможно, одним из лучших наших решений было бы понять: почему Звездочеты покинули Нацию? И что это значит для нашего общего будущего. Пусть их загадка может не выглядеть одним из критически важных проектов, внимания они нашего заслуживают и самого пристального.

Дворы Чудовищ

Странные существа эти “чудовища”. Они - Фера порабощенные конкретной человеческой культурой, а потому остаются одной из величайших загадок для всех остальных перевертышей. Наши духовные братья - Хаккен - тоже часть этой группы, и они для нас так же чужды как и любой другой из Дворов. И все же, они критически важны, когда дело доходит до необходимости прокладывать путь своим целям и задачам на Востоке. И ты поступишь мудро, если станешь учиться у них, случись тебе путешествовать в тех местах.

Александра: Так же вместе с наступлением Ахади, связи между Гару и прочими Фера становятся сильнее. Дворы Чудовищ можно критиковать за их фанатичную преданность человеческим социальным нормам. Но это тем не менее интересная модель, демонстрирующая как сделать взаимодействие между Фера продуктивным. Ахади кажется построены на модели Дворов Чудовищ и нечто подобное вот-вот возникнет в Южной Америке. А потому весьма в наших интересах - изучение путей дворов Чудовищ в вопросах достижения общих целей и постановке задач.

Другие

Сыны и Дочери Гайи не являются единственной фракцией, населяющей этот Мир. Большинство прочих одновременно более опасны и более многочисленны, чем мы, так что тебе придется быть предельно осторожным, имея с ними дело. Не думай, что они мыслят также как и ты. Или что их мотивируют те же самые цели и устремления. Это чуждые создания и ты должен обращаться с ними соответствующе.

Вампиры

Вампиры - наши вечные враги. Но мы зачастую обнаруживаем, что заключаем с ними альянсы чаще, чем с любой другой группировкой сверхъественных существ - включая прочих Гару. Парадокс! Конечно, это правда, что мы были бы счастливы увидеть их всех горящими или вовсе исчезнувшими с лица планеты, и Маркграф делает все возможное, чтобы претворить эти мечты в реальность, но в настоящее время пиявки напитаны информацией всех сортов и мастей о том, что важно для нас, доверху и украшены сверху вишенкой из древних знаний. Они рассказывают нам, что происходит в различных подразделениях и дочерних компаниях Пентакс, чем живут города и так далее и тому подобное. Кроме того, они многочисленны и их не жалко, так что хороший способ избавиться от врага - или источника порчи Вирма - добиться того, чтобы кучка вампиросов разозлилась на него. Ты уничтожаешь своего врага и не должен приносить в жертву Гару, чтобы этого добиться - все выиграли.

Рев-Штормов цедит сквозь зубы: я слышал недавно, что Гару и вампиры объединяются в союзы и даже дружат. Меня тошнит от такого. Используй вампира как свою пешку, если должен, но не испытывай иллюзий, что подобная ошибка природы когда-либо может стать долгосрочным союзником. Они *мертвы*. Они антитезис всему, что мы собой представляем. И называть одного из них другом, значит оскорблять Гайю худшим из возможных способов.

Маги

Маги весьма хрупкие и в тоже время крайне могущественные в правильных обстоятельствах. Ты не хочешь их разозлить, поверь мне на слово, но если можешь положить одного из них в свой уютный кармашек, те гарантированно окажутся могучими козырными тузами в твоей колоде. Тебе, впрочем, придется обращаться с ними, как с равными, поскольку они постоянно думают и болтают о “Восхождении” и подобной чепухе. Но если ты был с ними достаточно обходителен, они вылижут твою ладошку, так же как и любой другой человечек.

Рёв-Штормов: Ха! Вот и вылезла твоя человечность наружу. Маги берут красоту Гайи и ломают, заставляя подчиняться своей воле. В этом нет и не может быть ничего

хорошего, даже если некоторые из них искренне считают себя друзьями Земли. Они - омерзительные абоминации, и обращаться с ними стоит в той же манере, что с гнездом вампиров или ульем миньонов Вирма.

Призраки

Эти создания скрывают секреты, а в секретах кроется власть. Обычно это не наша стезя - общаться с мертвыми, но они - ресурс, который легко использовать, если ты знаешь, что им нужно и как это достать. Чаще всего мертвым, чтобы обрести покой, нужны очень простые вещи, так что стоит уделить немного своего времени и разобраться в их ситуации, если представилась возможность. И все же беспокойные мертвецы нарушают привычный порядок вещей (и Завесу), а потому стоит обозначить возвращение их в землю ради вечного отдыха своим основным приоритетом в общении с ними.

Павел соглашается: я встречал призраков во множестве мест. В основном там, где произошли ужасные преступления или великие битвы. Они печальные создания и в то же время весьма беспокоящие меня. Некоторые, впрочем, весьма агрессивны. Так что будь предельно осторожен в общении с ними.

Подменыши

Похоже их время проходит или вовсе прошло. Мы слышим о них время от времени. Однако, их влияние на объективную реальность практически исчезло, а сами они в основном забыты. Это довольно грустно, как по мне, но тем не менее делает их абсолютно бесполезными для нас.

Александра интересуется: Я никогда не понимала, зачем они вообще в этом мире для начала. В чем их цель? Какой в них смысл? Как вписываются столь странные и в тоже время тривиальные создания в план Гайи для этого мира? Думаю, мы никогда этого не узнаем, учитывая, как быстро они вымирают. И все же любопытство гложет меня.

Охотники

Тебе придется выделить людям определенный кредит уважения - у них заняло какую-то жалкую пару тысяч лет, чтобы разобраться со всеми сверхъественненными созданиями, которые ими питались. А теперь они и вовсе настроены взыскать по всем долгам и вычистить мир, что с нашей точки зрения вообщем-то и неплохо. К сожалению для них, все эти попытки разрознены, дезорганизованы и некомпетентны чаще, чем наоборот. У них нет никакого настоящего сообщества, чтобы было с чего начать. Ни формальных тренировок, на которые можно было бы положиться или единой цели, чтобы сконцентрировать вокруг неё свою волю. Они просто хотят мочить сверхъестественных созданий - обычно вампиров. Это делает их просто фантастическими пешками для нас, поскольку они понятия не имеют, чего ждать с нашей стороны и просто ищут цели, которые частенько совпадают с нашими. Так что чуть надави тут, немного потяни там и вот они уже делают всю работу за нас. Причем наши руки абсолютно чисты, а другие более ценные ресурсы могут пойти на более важную работу. Так что сплошные возможности и перспективы до тех пор, пока мы можем держать их внимание подальше от нас самих.

Рёв-Штормов ворчит: Может это и правда, но они все равно абсолютно жалкая кучка ничтожеств. Они не информированы, не организованы, частенько заблуждаются в элементарном и до смешного неэффективны без поддержки от их неведомых нам потусторонних союзников. Это делает их отличными пешками, но рассчитывать на них особенно не стоит. И будь осторожен, оглядывайся через плечо, когда они рядом - их патологическое видение всего сверхъестественного и вообще всего того, чего они не понимают, делает их порой довольно непредсказуемыми.

Глава III: Благословение Грома.

Какой я Бог! Я знаю облик свой!
Иоганн Вольфганг Гёте, "Фауст"

Дедушка Гром посылает множество благословений своим детям, которые созданы, чтобы возвести Лордов Тени на доминирующие позиции среди Гару. Традиции Лордов самобытны и уникальны. А любой, кто думает о них, как о банальных политиканах и интриганах, грубо заблуждается. Лорды Тени - стратеги и планировщики высшей категории, и они живут с целями, которым следуют с самоотверженностью, утраченной прочими Гару.

Дополнения

Ресурсы, накопленные Лордом Тени в его прошлом и настоящем, вероятно наиболее важные его активы, поскольку они определяют его доступ к информации, материальным и сверхъестественным возможностям, так же как и его способность влиять на мир вокруг. И хотя правда, что некоторые Дары Лордов Тени весьма могущественны, все они весьма узко специализированы по своей природе. Другое дело Связи и Контакты, которые вовлекают мир вокруг персонажа в его личную битву с Вирмом. Вот несколько способов применения Дополнений и методов, которые делают их уникальными.

Союзники

Может выглядеть странным на первый взгляд, что Лорды Тени не заводят Союзников и не видят в них проку, учитывая глубоко политизированную природу племени. Представители подобного общества нашли бы прекрасное применение Союзникам. Однако, сама подозрительная природа Лордов Тени и их политические методы обеспечивают тот простой факт, что ни один Союзник не продержиться достаточно долго, и ни один друг Лорда не может получить полного доверия. Вот почему Лорды Тени не могут брать это Дополнение. Вместо этого они могут вложиться в Авторитет (см. далее), который куда более подходит их безжалостной природе.

Предки

Пусть и не слишком заинтересованные в родословной и подобном, Лорды Тени тем не менее уделяют большое внимание тому, чтобы заработать благосклонность и гордость своих предков. Предки могут предоставить свои знания и понимание ошибок прошлого, которые ныне живущие Гару могут использовать для принятия решений в будущем. Куда важнее тем менее тот факт, что Предки представляют собой потенциально могучий ресурс и большинство Лордов не желают его упускать.

Авторитет

Хотя Лорды Тени не могут начать игру с точками в Дополнении Союзники, они могут воспользоваться Авторитетом. Авторитет - это важная особенность, поскольку показывает одновременно градус влияния, который конкретный Лорд имеет внутри племени и предел, до которого он может напрягать это влияние во время нужды. Лорды Тени никогда не работают поодиночке - это главная причина, по которой Авторитет так важен. Он представляет возможность Лорда собрать союзников, когда тот собирается сделать рискованное политическое движение и степень, до которой слова этого Лорда уважают, когда тот пытается убедить окружающих в том, что его точка зрения верна. Это в действительности гибрид Союзников и Влияния - Дополнения, которые можно найти в других играх Мира Тьмы. Однако Авторитет одновременно более гибкий, и более ограниченный, чем каждое из этих Дополнений поодиночке.

Авторитет важен для всех Лордов Тени, поскольку определяет их возможности и влияние внутри племени, а в более широком смысле - их способность оставаться эффективными при индивидуальной работе. Потому даже аполитичный Лорд часто имеет тот или иной Авторитет, поскольку он дает ему возможность отделиться от стаи без риска потерять Известность в процессе. Конечно, Авторитет работает в обе стороны, означая, что Лорд обязан поддержать тех, кто оказывал ему услуги в прошлом. Это делает Авторитет полезным для истории так же, как и для самого персонажа.

Контакты

Контакты - это хлеб и вино для Лордов Тени, масло на их бутерброде и черная икра сверху, поскольку именно через них мы получаем информацию, которую используем, чтобы воплотить в реальность свои амбиции. Говоря в целом, есть две основные группы контактов, которые Персонаж может создать в течении своей карьеры. Те, кто входит в первую группу во всем похожи на союзников, кроме разве того факта, что у них нет времени, которое можно вложить как сделали бы союзники в дела Лорда Тени. А потому он поддерживает с ними связи настолько прочные связи насколько возможно и взывает к ним ради информации или услуг время от времени. Как к любым контактам нормальным во всех отношениях.

Более редко встречающийся сорт контактов - тот, который предоставляет надежную информацию персонажу, но не входящую в круг его личных собственных интересов. Подобные личности не более чем инструменты и их можно слить, как только они перестали приносить пользу. Отношения между этими Контактами и Персонажем всегда натянутые, но при этом надёжные. Контакты этого типа могут включать советников, которые разделяют общие цели с персонажем, другие сверхъестественные сущности или даже пешек вирма всех мастей. Обратитесь к секции о лагерях и дополнениях ниже для новых идей использования Контактов в этой манере.

Фетиши

В основном Лорды Тени довольно мало заинтересованы в фетишах или по крайней мере в довольно очевидных из них, вроде Клыков-Кинжалов или Мартышкиных Загадок. Полагаться на побрякушки считается заведомым поражением. Тем не менее любой фетиш, удовлетворяющий тягу Лорда к хитрости и планированию определенно найдет свою аудиторию. Кроме этого, хотя большинство Лордов обычно не атакуют Вирм напрямую, многие из них являются продвинутыми дуэлянтами на Клэйвах (в основном потому, что они оказываются целью вызова на Дуэль Чести чаще, чем им бы хотелось), кроме того некоторые используют фетиши из чисто утилитарных соображений; Светоносец, к примеру, определенно сочтет ношение Бэйновой Шкуры весьма полезным, даже если не считает фетиши в остальном хоть сколько-нибудь ценными. Похожим образом Лорды, которые часто общаются с Кораксами обнаруживают, что фетиши и таллены всех сортов и мастей идут по выгодному курсу относительно драгоценнейших кусочков информации от их пернатых союзников.

Родичи

Родичи Лордов Тени куда чаще люди, чем нет. Но количество волков в их рядах на удивление велико. Их волчья Родня распространяется по всей Европе в связи с распространением этой популяции после того, как она была практически уничтожена, в то время как люди, которых Лорды назвали своими продолжают держаться друг друга и создают основу и надежный тыл, который мы можем использовать в своих бесконечных сражениях, какую бы форму те не принимали. Волки или люди, Лорды Тени поддерживают тесные отношения со своей Родней и стараются держать их поближе к племени. Этническая принадлежность не имеет большого значения для Лордов; они предпочитают спариваться с

теми людьми, которые демонстрируют наибольшую личную решимость, физическую силу или яркий характер, что обеспечивает им родственные группы невероятного разнообразия.

Чистота Крови

Лорды Тени уделяют мало внимание родословной своих товарищей. И Гару с подобными генами не получают особого отношения внутри племени. Все, что их интересует, так это ум или безрассудство их товарищей, и Гару, которые не показывают превосходства первого над вторым, не могут полагаться на свою семейную историю в обществе Лордов. Лорды Тени с Чистой Кровью, конечно, получают бонусные дайсы для их социальных бросков, но они не слишком им помогут, покуда являются лишь дополнением к прочим навыкам. Но для тех, у кого есть все это разом… Единственное слово для них - “Великолепный”.

Чистокровные Лорды Тени часто темноволосые и с грозными лицами в форме Хомид. С резкими чертами и крепкими широкоплечими фигурами. В волчьей форме они больше, а грудь выше и шире, чем у большинства волков, что проявляется еще сильнее в форме Хиспо. Наиболее заметной чертой Лордов Тени с Чистой Кровью как бы то ни было, является шкура угольно-черного цвета в формах Кринос, Хиспо и Люпус, чаще всего в сочетании с яркими насыщенно желтого цвета глазами.

Ресурсы

Хотя многие Лорды Тени хотели бы иметь высокий уровень Ресурсов, в действительности очень немногие из них вкладываются в это. Они и их Родня исторически происходят из экономически угнетенных регионов, а жадность их вампирских антагонистов лишь усугубляет проблему. Те, кто преодолел бедность или же их потомки обычно стремительно наращивают впечатляющие объемы Ресурсов в течении коротких периодов. Не редкость для Лордов из США и других богатых стран передавать деньги союзным крепостям Лордов Тени в Восточной Европе.

Конечно, большинство Лордов серьезно полагаются на своих Родичей в денежных вопросах, и в этот момент их избирательность в вопросе выбора партнеров приносит плоды. Многие Родичи Лордов Тени столь же умны и способны, как их товарищи-Гару. И они используют свои навыки, чтобы поддержать своих близких даже в самые тяжкие времена.

Ритуалы

Вопреки своей адаптивности, а возможно во многом благодаря ей, общество Лордов Тени гораздо более структурировано, чем любое племя Гару. Это структура распространяется и на сложные взаимоотношения с миром духов. А в результате ситуация выглядит так, будто у них есть Ритуал на любой случай. Большинство из них являются Дарами Дедушки Грома и его Свиты, потому большинство Лордов весьма умелы как минимум в небольшом количестве малых ритуалов. Высокоранговые Теурги становятся мастерами созидания и ритуального служения, что немало отражается на их успехах.

Тотем

Почти непреложным правилом является то, что Лорды Тени фанатично следуют Дедушке Грому или одному из его свиты. Отчасти это основано на традициях, поскольку держаться поближе к племенному Тотему помогает поддерживать связи внутри племени, которое в противном случае могло бы быть разрозненно в результате центробежных процессов. Но другая часть этого правила проистекает из того, что большинство гайянских духов просто не могут принимать особенности Лордов так же, как Дедушка и его Потомство. Лорды в мультиплеменнях стаях стараются не портить потенциальное сотрудничество, настаивая на том, чтобы Тотемом стаи стал один из близких Грому, однако стаи и септы, собранные преимущественно из Лордов тени, почти исключительно следуют ему. Не все

септы выбирают этот путь впрочем. Некоторые ставят на другие Тотемы, как на способ заслужить доверие и услуги от Гару внешних стай и септов. А другие поступают так, чтобы принести влияние Тотема в тот или иной регион, усиливая и стаю, и тотем одновременно. Дети Летучей Мыши, например, смогли восстановить как минимум часть своего Тотема силой одной лишь своей добродетельной веры. И как следствие, некоторые Лорды заинтересовались - вдруг другие тотемы могут быть восстановлены подобным образом. И хотя это непривычно, но все же не станет первым случаем, когда Лорд выбирает столь необычный курс действия.

Лагеря и Дополнения

Члены различных лагерей и обществ Лордов Тени имеют специфику фокусироваться на определенных Дополнениях. Эти особенности типичны, но впрочем не обязательны и могут быть проигнорированы, не являясь высеченными в камне правилами, которые управляют Лагерями в целом. Даже внутри Лагеря единственно важное правило - выбирай то, что работает, а не то что “обычно”.

Светоносцы

Испытывают себя в открытом противостоянии ужасам Вирма, потому их дополнения часто отражают арсенал Фетишей, необходимый для достижения этой цели. Многие предпочитаю Бэйнову Шкуру, поскольку это позволяет им ходить неузнанными среди миньонов Вирма без траты Гнозиса на поддержание Даров. Похожим образом больше, чем один Светоносец зачислил Фоморов или Танцоров Черной Спирали в список своих Контактов, причем все они используют друг друга, чтобы упрочить свои позиции в обществе Вирма. Как и все Лорды, Светоносцы не имеют настоящих Союзников или Менторов, чтобы положиться на них. Впрочем, они склонны иметь немалый запас Авторитета, хотя бы по той причине, что они смогли выжить в ситуациях, которые уничтожили бы других Лордов мгновенно. Они обычно одиноки и редко имеют обширную Родню, к которой могут обратиться в случае нужды. Наконец, скрытная природа их миссий обеспечивает тот факт, что Тотемные духи редко сопровождают представителей этого Лагеря, по крайней мере до тех пор, пока их поиски и приключения успешно завершатся. Прочие Дополнения столь же вариативны как и у других Гару.

Дети Вороны

Эти профессиональные бэта почти всегда окружены огромным количеством Контактов, так же как и сильными союзниками и внутри племени и - значительно реже - среди других Фера (обычно Кораксов). Поскольку Лорды Тени не могут брать дополнение Союзники, обычно эти близкие Союзники представлены через Достоинства или Авторитет, который распространен реже среди Гару, настроенных на то, чтобы играть роль беты, чтобы иметь хоть сколько-нибудь сильное влияние внутри племени. Их отношения с Родичами обычно тоже сильны. Последователи Вороны не слишком полагаются на Ритуалы или Фетиши, поскольку такие штуки обычно зарезервированы лидерами стай. Нет определенного стереотипа среди людей в отношении Ресурсов - у некоторых немалые запасы богатства, которые они используют, чтобы добиться своих целей максимально быстро и эффективно, с другой стороны многие присоединяются к Лагерю, потому что у них вовсе нет ресурсов, чтобы добиться роли альфа самостоятельно.

Судьи Рока

Так же как и у Детей Вороны, у Судий Рока развитые сети Родичей и Контактов, чтобы иметь возможность доставлять правосудие по адресу. Их независимость означает, что у них нет сильных союзников, однако их секретность и нужда в надежных инструментах и

оружии обеспечивает им обширный набор Ритуалов и Фетишей, столь привлекательных для этого Лагеря. У них почти всегда есть Менторы, как минимум те судьи, которые поручились за их вступление в Лагерь для начала (они представлены, конечно, Достоинствами Ментор или Пугающий Ментор, а не обычным Дополнением). Наконец мистицизм и близкое следование Литании делает Судей любимыми Детьми Грома, который часто становится их патроном в формах, которые могут отличаться от одного Лорда к другому - персональные Тотемы более распространены среди Судей, чем среди других Гару.

Лорды Саммита

Лорды Саммита имеют предрасположенность к тому, чтобы накапливать большие объемы ресурсов. Будь то монетизированными, политическими или иного толка. Они всерьез полагаются на Контакты, чтобы оставаться информированными о событиях мира вокруг, а еще они адепты манипулирования Родней, как своей собственной, так и других Гару. Большинство из них - продвинутые дуэлянты на клэйвах, поскольку им частенько случается обнаружить себя среди политических недругов, которые с удовольствием свежуют их на дуэли вместо того, чтобы сражаться на словах и в политике. Они кроме того, они склонны хранить множество Фетишей в качестве универсальной платы - и подарков и оружия против их политических соперников. Что еще важнее, они частенько весьма продвинуты в искусстве ритуалистики, которое используют, чтобы сокрушать своих врагов и поддерживать союзников на пике их силы.

Новое Дополнение

Лорды Тени лишены доступа к Дополнениям Ментор и Союзники, но это не означает, что у них нет Союзников или достойных учителей. Наоборот в действительности. Это просто отражает тот факт, что Лорды - манипуляторы и не могут рассчитывать на помощь от подобных источников на долгосрочной основе. Предлагаемое Дополнение разработано специально, чтобы разрешить эту трудную ситуацию, помогая Лордам взаимодействовать с прочими Гару в манере, которая гарантирует им поддержку и в тоже время демонстрирует эфемерную природу большинства долгосрочных отношений Лорда Тени.

Авторитет

“Это не я здесь правила устанавливаю, золотко,” - проворчал массивный вервольф, чья форма Глабро вобрала в себя все стереотипы о мрачном волосатом посетителе байкерского бара. “Мама сказала - никаких Лордов Тени до тех пор, пока они не приглашены. А ты определенно не в списке. Так что может ты и сумеешь выбить из меня все дерьмо и пройти, но они попросту не станут тебя слушать, если кровь Костоглода будет на твоих когтях”.

“Драться мне с тобой не придется,” - сказала темноглазая женщина с немного хриплым голосом, в котором явственно был различим акцент, и её слова заставили охранника почувствовать, как мурашки побежали по его спине. “Я могла бы надавить на тебя рангом и заставить тебя выписать мне приглашение. Но вместо этого я попрошу тебя выписать тебя его мне как… услугу для друга”.

Его глаза расширились, и он посмотрел на неё так, будто увидел впервые.

“Чё? Реально? Ну… Лады, в этом случае, миз Клемински, может я это… А да пофиг. Ща позову кого-нибудь, чтобы черкнули эту чертову бумажку. Ну или сделаю, что смогу”.

У тебя есть влияние внутри племени. И ты можешь применить это влияние, чтобы при случае получить определенные услуги или собрать союзников, когда это нужно, чтобы добиться цели или поработать на благо племени. Это Дополнение демонстрирует одновременно твою способность влиять на события внутри племени и возможности переманить других на свою сторону, убедив их в своей точке зрения, чтобы иметь

возможность использовать их таланты для достижения собственных целей, или когда пытаешься получить поддержку своих идей на Вече. В то время, как это Дополнение можно использовать, чтобы получить временных Союзников, эти люди не останутся на твоей стороне надолго или не станут твоими друзьями на всю жизнь. Вместо этого - просто так случилось, что твои и их цели совпадают в данный конкретный момент, и поэтому они поддержат тебя тогда, когда сочтут это нужным и полезным для себя.

За каждый заработанный пункт Авторитета ты можешь использовать свое влияние единожды в ходе каждой Истории. Это может предоставить тебе важную информацию или помочь заполучить Союзника в рамках одного эпизода. Рассказчик определяет, насколько возможно выполнение данного конкретного запроса; ты можешь предположить, что у тебя получится повлиять на голос Старейшины, однако Рассказчик может считать иначе и не позволить обратиться за помощью в данном вопросе к кому-то рангом выше, чем твой собственный. Ты можешь использовать авторитет, чтобы получить услуги от не-Лордов Тени с тем же успехом, но вероятность того, что подобное получится успешно (снова по решению рассказчика) определенно ниже. В любом случае обратной стороной всех этих возможностей и преимуществ является то, что Авторитет обходиться в определенную цену: когда ты привлекаешь других себе на помощь в ходе истории, они могут привлечь тебя для помощи в своих делах в адекватной мере и степени. Это означает, что каждая точка в Дополнении Авторитет оставляет твоего персонажа открытым для запросов и услуг от других оборотней в ходе каждой Истории. Это не означает, что ты обязательно получишь все эти запросы и пожелания в свой адрес, но сама такая возможность присутствует. Обрати внимание, что отказ помочь или ответить встречной услугой навредит твоему Авторитету, особенно если сама просьба - разумная и обоснованная.

• Одна услуга/один Союзник за Историю
•• Две услуги/два Союзника за Историю
••• Три услуги/три Союзника за Историю
•••• Четыре услуги/четыре Союзника за Историю
••••• Пять услуг/пять Союзников за Историю

МЕТ: Это новое Дополнение позволяет тебе распространять свое влияние и “убеждать” других следовать твоему видению ситуации. Взамен ты будешь должен кое-кому кое-что за их помощь. Лучше всего можно описать эту ситуацию как комбинацию Союзников и Влияния - у тебя есть люди, которых ты можешь призвать на подмогу, но только до тех пор, пока ты остаешься на их стороне. Это кви-про-кво не просто ожидание, а непреложный закон. Он может быть использован против не-лордов Тени, но работает более эффективно против представителей этого племени (особенно твоего ранга или ниже), Родичей Лордов Тени и тех, кто им Лоялен.

× Сама возможность применения Авторитета отсутствует
• Одна черта
•• Две черты
••• Три черты
•••• Четыре черты
••••• Пять черт

Дары

Гару - социальные созжания, а Лорды Тени куда социальнее всех прочих. Как еще они могли бы создать свое общество, которое столь дисциплинированно, упорядоченно и регламентировано, не будь социальные взаимодействия между Гару столь жизненно важны

для них? Именно поэтому Дополнения и Ритуалы Лорда куда важнее, для него, чем Дары. И все же, Лорды имеют в своем распоряжении пару-другую могущественных даров, которые применяют как тузы в своем рукаве.

Для большинства Лордов Дары - это духовное право рождения, а не цель и повод для культа в существовании Гару. И все же они не какие-то обычные вещицы повседневного обихода, и Лорды ценят их больше всего за социальную и духовную пользу, чем в качестве игрушек для войны. Обычно, Лорды используют Дары, чтобы получить преимущество над своими оппонентами или чтобы сманеврировать в обход своих врагов, дабы другие более могущественные силы могли нанести удары, которые завершат битву.

Духи, которые учат племенным Дарам по этой причине куда более обеспокоены вопросами характера и намерений ученика, чем в случае с другими Гару. Просто иметь необходимое количество Известности - вовсе недостаточно, как недостаточно исполнить необходимые ритуалы по букве. Лорды, намеренные выучить у своих патронов Дары, должны показать, что у них есть фундаментальные качества, делающие их достойными выбранного Дара, как и то что они будут использовать его уместно и во славу Племени во всех обстоятельствах.

Лорды Тени технически могут обучить Дарам, которые они знают, любого, кто захочет. На практике же этого почти никогда не происходит. Для них это все равно, что выдать охотнику пистолет с серебряными пулями - любые Дары, которым они могу обучить, наверняка могут быть использованы против них, а значит подобного происходить не должно. И потому они рассматривают каждого, кто приходит к ним в поисках Даров как того, кто не смог получить их нормальным способом. Обстоятельства, конечно, решают в конечном итоге, но большинство Лордов ответят на подобные расспросы раздражающие-предсказуемым образом: “Если хочешь этот Дар, то пойди и найди нужного духа, да выучи его, как я когда-то это сделал!”

Племенные Дары

Есть общие дары, которые может выучить любой Лорд Тени, если он, конечно, способен убедить духа стать его учителем.

Ловля Шепотов (Уровень Первый)

Секреты - это весьма важная ценность. И те, кто ревностно охраняют свои тайны наверняка прячут нечто опасное. Этот Дар был разработан, чтобы искоренить потенциальных предателей или злоумышленников против Гару, но стал открытой дверью в… царство злоупотреблений. Лорды Тени могут сверхъестественным образом уловить ведущиеся шепотом разговоры поблизости, что дает им преимущество над теми, кому есть, что скрывать. Этот Дар можно выучить у духа Вороны.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли, и до конца сцены любой шепот в радиусе его слышимости различаем для Лорда Тени так же, как если бы говорящий произносил слова громко и четко. Игроку придется сделать бросок Восприятия, что услышать шепоты, которые еще в пределах его слышимости, однако препятствие или расстояние сделало бы обычный громкий разговор трудно разбираемым. Ритуал Бормотания (см. далее) блокирует использование этого Дара; Лорды Тени никогда не вмешиваются в приватное пространство Теневого Вече, даже ради собственного возвышения.

МЕТ: Потрать Черту Силы Воли, до конца сцены Лорд Тени может выбрать один разговор, ведущийся шепотом и подслушать его. Лучше всего сделать это, посадив Игрока там, где ведется разговор, выведя на это время из поля игры. В месте вроде Ночного Клуба этот Дар потребует проверки ментальных атрибутов, чтобы разобрать звук на фоне прочих шумов. Этот Дар не имеет действия в месте защищенном Ритуалом Бормотания. Рассказчик может запретить использование этого дара из логических соображений.

Холодный Голос Рассудка (Уровень Второй)

Лорды Тени - опытные манипуляторы. И широко известны одновременно за способность затаиться и запутать своего оппонента, чтобы делать дело самого Тенелорда вопреки всему. Этот дар придаёт данной репутации сверхъестественную силу, сдерживая оппонентов, пока Лорд Тени ищет путь к спасению или призывает других на подмогу. Его стоит использовать стратегически верно, чтобы добиться эффективности, однако, этот Дар весьма могущественный, если его использовать грамотно. Этому Дару учит дух Вороны.

Система: Когда Лорда Тени атакуют в бою или просто угрожают ему, Игрок может потратить Гнозис и сделать бросок Манипулирование+Убеждение (сложность 8), как рефлексивное действие. Лорд должен быть способен говорить на языке, который оппонент поймет, однако, ему не нужно выражать концепта более сложного, чем: “Уверен, что так этого хочешь?” - или подобное. Атакующие не могут инициировать агрессивные действия против Лорда на один раунд за каждый успех, если конечно сам Лорд и его союзники не предпринимают в ответ агрессивных действий. Если жертву атаковали, даже будь атакующий не самим Лордом, эффекты данного Дара заканчивается, и драка продолжается. Ботч на этом броске ввергает жертву в Бешенство.

МЕТ: Если на тебя напали или просто угрожают, можешь потратить черту Гнозис и сделать проверку социальных атрибутов (перепроверка Убеждением). Ты должен говорит на языке, который твой оппонент способен понять, но это не требует фразы более сложной, чем: “Ты сейчас влезаешь в такое, о чем пожалеешь...” Следующие три раунда атакующий не может начать против тебя агрессивные действия, если, конечно, ты и твои союзники не спровоцируете его своими агрессивными действиями, кто бы ни атаковал твою цель в этот период, эффект дара будет мгновенно развеян.

Леденящие Сожаление (Уровень Третий)

Лорд Тени с этим даром может превратиться в более крупную, внушительную, пугающую и темную версию себя самого. Эта перемена аспектов может жестко запугать тех, кто её наблюдает. Штормовой Ворон учит этому Дару.

Система: Оборотень концентрируется полный ход; Игрок тратит один Гнозис и делает бросок Манипулирование+ Запугивание (сложность 7). Любой, кто желает Лорду Тени вреда должен сделать бросок Силы Воли (сложность 8) и выкинуть больше успехов, чем Лорд на своем броске, чтобы действовать нормальным образом. Неудача означает, что жертва должна потратить пункт Силы Воли на каждую атаку против обладателя Дара или чтобы совершить любое действие против, хотя бы даже словесно возразить Лорду Тени. Этот Дар не дает Тенелорду прямого контроля над запуганными жертвами, они просто слишком сильно дрожат, чтобы активно противостоять ему.

МЕТ: Потратить одну черту Гнозис и сделай проверку социальных атрибутов (перепроверка Запугиванием). При удаче любой, кто желает Лорду Тени вреда должен успешно пройти проверку Силы Воли, чтобы действовать против него нормально. Те, кто провалились должны потратить черту Силы Воли, чтобы сделать хоть что-либо против обладателя Дара: атаковать физически, возражать вербально или просить других объединиться против.

Крылья Ворона (Уровень Третий)

Лорд с этим Даром особенно близок к Ворону. И может манифестировать духовный аватар в форме ворона, чтобы тот шпионил для него. Ворон может видеть и слышать, но не может воздействовать на физический мир или наоборот быть атакован каким-либо физическим способом.

Система: Чтобы активировать Дар Лорд тратит пункт Гнозиса, делает бросок Сообразительность+ Оккультизм (Сложность 6). Ворона можно послать на расстояние до 5 миль за каждый полученный успех, однако он потеряет связь с обладателем Дара, если

окажется за пределами этой дистанции. Лорд должен сконцентрироваться, чтобы смотреть глазами Ворона, но не обязан делать это, чтобы поддерживать его присутствие. Кроме того Ворон виден в Пенумбре, но его нельзя увидеть в физическом мире. По умолчанию, он видит свое окружение в Пенумбре, но может и заглядывать сквозь барьер в материальный мир. Эффект этого Дара длиться Сцену.

МЕТ: Потрать черту Гнозис, сделай проверку ментальных атрибутов (перепроверка Оккультизмом), чтобы манифестировать духовный аватар, который будет шпионить для тебя. Ворон может видеть и слышать и путешествовать на расстояние до 5 миль от тебя. Ты должен полность сконцентрироваться, чтобы смотреть глазами Ворона. Ворон существует в Пенумбре и видит в основном Пенумбру, но может заглядывать сквозь Барьер в физический мир. Шпион держится одну сцену. Это может быть сложно симулировать методами МЕТ, а потому Рассказчик имеет полное право запретить использование данного дара, если логистика оказывается слишком муторной.

Теневой Порез (Уровень Третий)

Одна из наиболее хитроумных техник Лордов Тени построена на этом Даре, который позволяет Лорду ранить или даже убить своего оппонента, атакуя тень, которую тот отбрасывает. Эта тактика делает его атаки крайне сложными для уклонения и может предоставить огромные преимущества в ситуации, где тень больше или доступнее, чем сам оппонент. Дух Ночи учит этому дару.

Система: Оборотень должен активировать этот дар, плюнув на тень оппонента и потратив пункт Гнозиса. До конца данной сцены он сможет ранить своего оппонента, нанося удары его тени. Только оружие-фетиш, серебро или естественное оружие (когти и клыки) работает в комбинации с этим даром; огнестрельное оружие и другие рукотворные приспособления не могут проводить урон по мистической связи. Запас кубиков жертвы на уклонения от атак на её тень уменьшается на два, кроме того такие атаки нельзя блокировать или парировать никоим образом. Рассказчик может даже разрешить атакующему тень дополнительные кубики в определенных ситуациях, например, на закате или когда жертва находиться несколькими этажами выше, а её тень падает к ногам Гару.

МЕТ: Активируй Дар, плюнув на тень оппонента (только не плюйте на самом деле - это мерзко) и потратив черту Гнозис. До конца сцены можешь ранить цель, атакуя её тень. Только серебро, зубы, когти и оружие-фетиш возымеет действие. Огнестрельное оружие и рукотворное оружие вроде мечей не окажет никакого эффекта. Твоя цель не может парировать атаку на свою тень и страдает от пенальти в две Черты на уклонение. Рассказчик может присудить другие преимущества и пенальти в ситуациях вроде драки на закате или ранним утром, когда тень длиннее или наоборот в яркий полдень, когда тени почти исчезают. Этот дар не обязательно применять на открытом воздухе: подойдет любая тень от любого источника света.

Призыв Шторма (Уровень Четвертый)

Действует так же как дар Вендиго: Воззвать к Духам Шторма, с той лишь разницей, что призван будет грозовой шторм и тысячи молний вместо мрачной бури. Этому Дару учит аватар Дедушки Грома.

МЕТ: Как Дар Вендиго Воззвать к Духам Шторма (ищите в **Laws of the Wild**). Только грозовые шторма могут быть призваны этим Даром

Семена Сомнений (Уровень Четвертый)

Одаренные трикстеры, Лорды Тени с этим Даром могут убедить слушателей в любой идее, вне зависимости от того, насколько она абсурдна. Дар работает лишь в том случае, если ложь является неочевидной для слушателей. Дух Ворона учит этому Дару.

Система: Лорд тратит пункт Гнозиса и делает противопоставленный бросок

Харизма+Убеждение (сложность 8) против броска слушателя Сообразительность+Убеждение (сложность 8) и если Лорд преуспел, слушатель поверит в ложь до тех пор пока не будет каким-либо образом “перепрограммирован”. Если же он провалился, слушатель видит сквозь аргументацию Лорда и распознает ложь ровно такой, какая она есть. Если же Лорд критически проваливает бросок, слушатель мгновенно впадает в Бешенство (если, конечно, способен на него, т.е. не является, например, обычным человеком).

МЕТ: Потрать черту Гнозис, сделай статическую проверку социальных атрибутов (сложность определяется основанными на Сообразительности чертами цели и её способностью Убеждения). При успехе цель верит в одну ложь, рассказанную ей Лордом Тени, если та не вредит напрямик слушателю. Приемлемой ложью будет: “Ты уже видел мой паспорт”, “Это Моколе убили твою мать”, “Майк умный, симпатичный и хорош в сексе”. Неприемлемым вариантом лжи будет: “Тебе не повредило бы сунуть голову в печь”, “Эти грибы совсем не ядовитые”. Цель будет будет верить в ложь, пока не будет переубеждена каким-нибудь подходящим способом (вроде прямых неопровержимых доказательств или психологического перепрограммирования).

Ранящая Ложь (Уровень Пять)

При всех их способностях перевирать и давать ложные направления, когда такова нужда, некоторые Лорды Тени - в основном Старейшины - любят, чтобы им врали. И этот Дар - ультимативное выражение данного концепта; он вынуждает того, кого Лорд допрашивает говорить правду или пострадать от последствий. Человек, который лжет Старейшине получает серьезные раны, которые мистическим образом появляются по всему его телу с каждой недомоловкой, уловкой, враньем или попыткой обмана. Дух Боли учит этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Запугивание+Харизма (сложность равна Силе Воле цели). Если бросок успешен, то эффект начинает действовать; до конца сцены каждая произнесенная ложь причиняет цели один уровень аггравированных повреждений, которые не могут быть поглощены. Даже полуправда открывает маленькие болезненные ранки (никаких повреждений, просто болезненные и очевидные). Гару, ставший мишенью этого Дара, может преодолеть его эффект, потратив количество пунктов Гнозиса равное количеству успехов допрашивающего. Большинство прочих начинают говорить правду после первой раны или двух (Рассказчик может потребовать проверки Силы Воли по сложности 8, чтобы продолжать молчать). Некоторые Лорды Тени усиливают психологически эффект, заявляя, что молчание так же будет ранить жертву, как и ложь - что, конечно, обман, зато приносящий результаты.

МЕТ: Потрать Гнозис и сделай статическую проверку социальных атрибутов по сложности Силы Воли жертвы (перепроверка Запугиванием). При успехе, ложь твоей цели аукнется ей - до конца сцены каждое произнесенное ею вранье наносит ей аггровированное повреждение, полуправда открывает маленькие болезненные раны, которые не наносят прямых повреждений. Рассказчик может потребовать от цели преуспеть в проверке Силы Воли, чтобы сохранять молчание перед лицом подобной угрозы. Гару, ставшие целью этого Дара, могут преодолеть его эффект, потратив пять черт Гнозиса. Ошибки и оговорки (например, вы даете описание чьей-то машины, назвав её цвет и фирму, но не разобрав модели) не регистрируются Даром.

Светоносцы

Эти Дары довольно редко понимают верно. Они попросту неизвестны большинству Лордов Тени. В действительности лишь немногие высокоранговые теурги вне племени Лордов, да горстка внутри племени вообще знает об их существовании. Даже Светоносцы

обязаны уговорит одного из высокоранговых представителей своего Лагеря, чтобы выучить один из Даров, лишь после этого им разрешается разыскивать и изучать их.

Очистить Запах (Уровень Первый)

Мастера скрыности, Светоносцы используют этот Дар, чтобы скрыть свои истинную природу среди других Гару. Его эффект применяется в том числе и к другим сверхъестественным существам, но они обычно не заинтересованы в изучении информации, которую скрывает этот дар. Дух Ночи учит этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Гнозиса и делает бросок Восприятия+Основные Инстинкты (сложность 7). Каждый успех поднимает сложность выяснения породы, племени или покровительства данного Гару любыми методами, естественными или сверхъественными на один до максимума +3.

МЕТ: Потрать черту Гнозис и сделать проверку ментальных атрибутов (перепроверка Основными Инстинктами). Успех означает, что следующая попытка узнать твое племя, породу и покровительство автоматически провалиться. Как только проверка провалилась, Дар перестает действовать.

Очистка Идентификации (Уровень Второй)

Как Очищение Запаха помогает Светоносцу скрыть своё племя, породу и покровительство, так этот Дар скрывает его расу. Он может притвориться вампиром, подменышем, охотником или даже обычным человеком, сменив форму он может показаться Танцором Черной Спирали или даже фомором какого-нибудь особенно мерзкого вида. Этот Дар можно выучить у духа Хамелеона.

Система: Светоносец тратит три пункта Гнозиса и остается скрыт на полные сутки. Если его изучают тщательно, Гару должен сделать противопоставленный бросок Манипулирование+Убеждение (сложность 8) против броска Восприятие+ Убеждение (сложность 8) оппонента, чтобы сохранить свою маскировку.

МЕТ: Потрать три черты Гнозис, чтобы активировать Дар. Если ты попал под тщательное исследование, сделай статическую проверку социальных атрибутов (сложность равна основанным на Сообразительности ментальным чертам и Убеждению исследователя). Провал вскроет несовершенство твоей маскировки.

Порча Вирма (Уровень Третий)

Этот крайне редкий Дар может быть выучен от Дедушки Грома лично. И он не то, чтобы в восторге обычно от подобных просьб, учитывая возможные побочные эффекты. По сути этот Дар позволяет Светоносцу призвать в себя немного Вирма, чтобы он смог пройти даже самую тщательную проверку в самом сердце улья Танцоров Черной Спирали. Конечно, использование этого Дара подвергает риску получить глубочайшую порчу Вирма изнутри. А потому только храбрейшие из светоносцев решаются использовать этот Дар.

Система: Лорд Тени тратит пункт Гнозиса, делая бросок Манипулирование+ Оккультизм (сложность 8). При успехе он воспринимается во всех отношениях и смыслах будто заражен порчей Вирма и будет регистрироваться именно так любыми Дарами или фетишами, которые реагируют на подобную порчу. Если бросок провален, можно делать его снова до достижения успеха (по стоимости в один пункт Гнозиса за попытку). Эффект продолжается до тех пор, пока обладатель Дара не решит развеять его, что, конечно, потребует нового броска на Манипулирование+Оккультизм по сложности 6. Провал второго броска говорит о том, что часть порчи сохраняется, снижая сложность активации данного Дара на единицу и поднимая сложность его развеивания также на один. Вдобавок количество успехов, которые нужны, чтобы впасть в рабство Вирма во время Бешенства снижается на один. Если Гару поддерживает этот Дар более суток, сложность его активации и развеивания меняется как описано выше, как если бы Гару провалил проверку на развеивание Дара.

Сложности будут продолжать изменяться, пока Дар не будет успешно развеян и ритуал очищения не будет проведен над данным Гару. Если сложность развеивания Дара поднимается выше 10, порча становиться пермаментной и более не может быть развеяна ритуалом Очищения или любыми другими средствами слабее, чем путешествие в Эребус. В этом случае Гару находится в серьезной опасности оказаться во власти Вирма.

МЕТ: Потрать черту Гнозис, сделай проверку социальных атрибутов (перепроверка Оккультизмом). При успехе ты выглядишь так, словно на тебе порча Вирма, все Дары и фетиши, способные её засечь, скажут, что ты испорчен. Ты можешь продолжать попытки активации до тех пор, пока не преуспеешь, по цене в один пункт Гнозиса за попытку. Чтобы развеять эффект ты должен сделать следующую проверку социальных атрибутов (перепроверка Оккультизмом). Провал попытки развеивания в первый раз приводит к сохранению частицы порчи. Сохраненная порча означает, что достаточно одного Простого Теста, чтобы ты впал в Рабство Вирма при следующей проверке на Бешенство. Если ты поддерживаешь Дар больше суток, у тебя появляются пенальти на проверки для развеивание Дара в количестве одной черты за день после первых суток поддержания Дара. Угроза провалиться в рабство Вирма будет сохранятся до тех пор, пока ты наконец не развеешь успешно этот Дар и не пройдешь ритуал Очищения. Если же Дар сохраняется, когда уровень пенальти достиг пяти Черт, то порча становиться пермаментной и, чтобы снять её, тебе придется отправиться в Эребус. Если тебе удастся не встать на путь Вирма в этот момент, ну что ж...Тебе крайне повезло.

Чистота Крови (Уровень Пятый)

Способность Светоносца сопротивляться Вирму настолько велика, что он может преодолеть Кровавые Узы вампиров. Этот Дар преподает аватар Дедушки Грома. И он стал причиной уничтожения многих вампирских гнезд.

Система: Потратив 10 минут в глубокой медитации, Светоносец тратит два пункта Гнозиса и делает бросок Интеллект+Медитация (сложность 8). Успех означает, что Гару может потратить пункт Силы Воли в любое время по желанию в течении следующих 24 часов, чтобы развеять Кровавые Узы вампиров, что делает инфильтрацию в вампирское гнездо легкой прогулкой. Гару нужен лишь взгляд на подверженного кровавому рабству; физический контакт не нужен. Дар работает на шабашитскую Кровавую Чашу, так же как и на нормальные вампирские Узы Крови.

МЕТ: Проведи 10 минут медитируя. Затем потрать две черты Гнозис, сделай статическую ментальную проверку против восьми черт (перепроверка Медитацией). При успехе Гару достаточно потратить одну черту Силы Воли в течении следующих 24 часов, чтобы разрушить Кровавые Узы. Цели достаточно быть в пределах видимости. Физический контакт при этом не нужен. Этот Дар также развеивает Кровавую Чашу Шабаша.

Дары Детей Летучей Мыши

Эти узкоспециализированные Дары преподают исключительно потомки Летучей Мыши. И могут они быть изучены лишь с разрешения Мыши лично. Если Лорд уже присоединился к данному Лагерю, то разрешение подразумевается как бы само собой.

Уши Летучей Мыши (Уровень Первый)

Как Дар Танцоров Черной Спирали, с тем исключением, что он преподается неподверженным порчей духом Летучей Мыши, а еще уши Лорда Тени в физической реальности не меняют свою форму.

МЕТ: Это позволяет Гару действовать в темноте безо всяких штрафов, поскольку он использует сонар подобно летучей мыши. Никаких специальных затрат не требуется. Различные источники ультразвука или крайне высокочастотных шумов могут сбить Гару с

толку, нивелируя действие Дара.

Перепонки (Уровень Второй)

Как Дар Танцоров Черной Спирали. Этому дару учит дух Летучей Мыши, но его также можно выучить у духа Летучей Белки.

МЕТ: Этот Дар позволяет Гару высвободить большие кожаные закрылки между своими руками и ногами, как у летучей белки. Гару может лишь парить, а не летать, как птица со скоростью вплоть до 25 миль в час. Когда Дар изучен мембраны всегда при тебе, просто они втягиваются в руки Гару и исчезают, когда не используются, так что их невозможно засечь. Чтобы парить, Гару расправляет свои руки и прыгает с высоты.

Песнь Матери Земли (Уровень Второй)

Более могущественная версия Чувства Вирма. Этот Дар позволяет пользователю почувствовать присутствие Вирма или активность его миньонов на довольно большой территории. Говоря точнее, Гару общается с почвой и слушает, что та скажет. Этому Дару учит дух Земли.

Система: Персонаж тратит 10 минут, коммуницируя с землей. В это время ничего более не может делать. Затем тратятся 3 пункта Гнозиса и делается бросок Восприятие+Оккультизм (Сложность 7). Успех показывает, что земля рассказала о любом сверхъестественном присутствии в радиусе до 100 метров за каждый успех. Как и Чувство Вирма, этот Дар не дает никакой специфической информации о том, какие создания были обнаружены, однако он определяет, подвержены или нет эти существа порче Вирма.

МЕТ: Говори десять минут с землей. В это время ты не можешь предпринять других действий, даже говорить с кем-то, разве что отвечать на вопросы Рассказчика. После разговора потрать три черты Гнозис, сделай проверку ментальных атрибутов (перепроверка Оккультизмом). Успех показывает присутствие сверхъестественных созданий на расстоянии до ста ярдов. Дар сообщит вам, искажено ли это присутствие порчей Вирма, но никаких прочих подробностей.

Тысяча Глаз (Уровень Третий)

Дети Летучей Мыши объединяют свои сознания со стаями летучих мышей, чтобы видеть и слышать всё, что они видят и слышат в течении ночи. Использование этого Дара требует наличия роя из хотя бы тысячи летучих мышей (который легко найти в любом уголке тропической климатической зоны). Этому Дару учит дух Летучей Мыши.

Система: Гару тратит три пункта Гнозиса и делает бросок Восприятия+Основные Инстинкты (сложность 8), успех демонстрирует, что он погружается в глубокий медитативный транс и может видеть глазами летучих мышей, слышать их ушами и использовать их обоняние в течении всей ночи. При одном успехе он не может контролировать передвижение летучих мышей; они летят, куда захотят, а Гару видят и слышат лишь то, что увидели и услышали мыши носясь по небу по своим делам (обычно куча насекомых). С тремя или более успехами впрочем, Гару может аккуратно направлять передвижение роя, чтобы тот оказался в интересующем обладателя Дара месте. Все еще невозможно контролировать отдельных особей, но они будут проявлять некоторый интерес к конкретным областям, которые Гару хочет, чтобы те увидели.

МЕТ: Потрать три черты Гнозис и сделай проверку ментальных атрибутов (перепроверка Основными Инстинктами), при успехе ты проваливаешься в глубокий медитативный транс и можешь видеть, слышать и обонять то, что видит, слышит и чувствует рой летучих мышей в течении всей ночи. У тебя нет контроля над летучими мышами, так что ты видишь и слышишь только то, в чем они заинтересованы. Однако, потратив три дополнительных ментальных черты, ты можешь направлять их полет. У тебя нет контроля над отдельными особями, поэтому тебе нужен рой как минимум из тысячи мышей, чтобы

использовать этот Дар.

Дары Детей Вороны

Чуткий Слуга (Уровень Первый)

Самые лояльные из бэта - Дети Вороны делают себе карьеру, уходя в закулисье едва что-то важное начинает происходить - а затем используют таким образом полученную информацию, чтобы уничтожить тех, кто стоит на их пути. Этому Дару учит дух Вороны.

Система: Когда подслушиваешь разговор, примечая различные детали, или вовлечен в сбор информации любого другого типа, который связан преимущественно со слухом или зрением (даже когда изучаешь соседнее здание через бинокль), как Дитя Вороны можешь потратить пункт Гнозиса и снизить сложность получения этой самой информации на два.

МЕТ: Начни собирать информацию при помощи зрения или слуха. Потрать одну черту Гнозис. До конца процесса сбора информации ты получаешь бонус в две черты на любые проверки, необходимые для успеха. Ты не можешь, однако, использовать эти бонусные черты, чтобы усилить Дары вроде Ловли Шопотов.

Скрытые Секреты (Уровень Второй)

Дети Вороны ужасно любят шантаж, и этот Дар весьма помогает им удовлетворить их естественную потребность. Кораксы знают этот Дар как Темная Правда; Лорды Тени выучили этот Дар от своих друзей-воронов и немного улучшили. Этому Дару учит дух мухи.

Система: Чтобы использовать этот Дар, персонаж делает бросок Восприятие+Манипулирование (сложность 7). Успех гарантирует, что Гару узнает один из самых глубоких и наиболее постыдных секретов цели. Эти секреты не применимы в бою, но составляют отличный материал для шантажа. Конечно, не у всех есть секреты одинаково ценные для шантажиста-любителя.

МЕТ: Сделай статическую проверку ментальных атрибутов против семи черт (перепроверка Убеждением) при успехе твоя цель должна раскрыть один из своих самых постыдных секретов (например: она сделала рискованное тату, когда нажралась или спит с плюшевым мишкой). У секрета нет ценности в бою, однако велик потенциал для шантажа.

Темный Выводок (Уровень Третий)

Как Дар Уктена Дух Птицы. Однако, Дети Вороны закутаны в тени, пока используют этот дар, что делает их более заметными в течении дня и куда менее заметными в течении ночи. Дух Вороны учит этому Дару.

МЕТ: Как Дар Уктена Дух Птицы (см. **Laws of the Wild**). Обладатель Дара закутан в тени, пока использует Дар, что делает его более заметным в течении дня и куда менее заметным в течении ночи. Дух Вороны учит этому Дару.

Дары Судей Рока

Дознаватель (Уровень Первый)

Этот Дар используется, чтобы запугать жертв и те признались в своих преступлениях. Он может быть использован лишь непрямым образом, однако, это довольно мощное преимущество на Вече или других собраниях высокоранговых Гару. Этому Дару учит дух страха.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Манипулирование+ Убеждение или Расследование (сложность 8) против броска жертвы на Силу Воли (сложность 8). Если Судья преуспел, допрашиваемый парализован страхом и обязан признаться в своих самых худших преступлениях, которые совершил за последний лунный месяц. Дар может быть применен на одну цель лишь единожды в течение лунного месяца.

МЕТ: Затрать черту Силы Воли и сделай статическую проверку атрибутов против

сложности равной Силе Воли цели (перепроверка Убеждением или Расследованием). При успехе цель обязана сознаться в своих самых страшных преступлениях за прошедший лунный месяц из страха перед Судьей. Она не сознается в том, чего не совершала, а порой самым большим преступлением оказывается кража печенья с верхней полки. Дознаватель может быть применен на одну цель лишь раз в лунный месяц.

Привилегия Палача (Уровень Второй)
Как дар Потомков Фенриса Остановить Труса.
МЕТ: Как дар Потомков Фенриса Остановить Труса (см. **Laws of the Wild**)

Истинный Страх (Уровень Второй)
Как Дар Аруна.
МЕТ: Как Дар Аруна (см. **Laws of the Wild**).

Удар Ассасина (Уровень Четвертый)
Как Раткины и Нага до них, Судьи Рока выучились быстро уходить в умбру и выскакивать из нее, чтобы устроить своей жертве сюрприз. При использовании этого Дара Судья исчезает на мгновение, а затем появляется позади жертвы, чтобы атаковать её абсолютно неожиданно. Этому Дару учит дух кобры.

Система: Игрок тратит один пункт Гнозиса и один пункт Ярости, затем использует Умбру, чтобы “перескочить” на расстояние до 5 футов и вновь появиться в физическом мире точно позади своей жертвы. Затем Судья может мгновенно атаковать свою жертву, причем сложность броска снижается на 2 (до минимума в 4), от этой атаки нельзя уклониться, если чувства жертвы не усилены каким-либо сверхъестественным образом.

МЕТ: Потрать одну черту Гнозис и одну черту Ярости (это один из тех редких случаев, когда такое позволено), а затем шагни в Умбру. Ты можешь мгновенно “перескочить” на расстояние до 50 футов в направлении своей жертвы и появиться в точности позади неё. Твоя следующая атака получит бонус в две черты, если чувства твоей жертвы не усилены сверхъестественным образом до тех пор, пока атака не завершится.

Найти Нарушителя (Уровень Пятый)
С этим крайне могущественным Даром Судья может воззвать к мощи Гайи лично, чтобы определить конкретное местонахождение названного им индивидуума, который нарушил Литанию любым образом. Использование этого Дара никогда не является обыденной задачей. И те, кто эксплуатирует его силы, обычно страдают от жестоких последствий. Аватар Гайи лично преподает этот Дар.

Система: Обладатель Дара тратит два Гнозиса и два пункта Силы Воли, а затем взывает к Гайе, чтобы Та помогла ему найти Гару, который нарушил Литанию. Особенно, если это произошло в грубой и жестокой манере. Если Гайя согласна с решениями Судьи по сложившейся ситуации (что полностью отдано на откуп Рассказчику), он узнает текущую локацию подсудимого. Ни один метод сокрытия, сверхъестественный или рукотворный, теперь не может скрыть цель. Дар никак не поможет Судье добраться до своей цели и он не работает на созданий Вирма, которых скрывает их патрон.

Если Гайя не согласна с мнением Судьи или нарушитель преступил Литанию в незначительной степени, Судья вместо этого получит по одному уровню аггравированных повреждений за каждый ранг Гару, на которого нацелился.

МЕТ: Потрать две черты Гнозиса и две черты Силы Воли, чтобы воззвать к воле Гайи для помощи в розыске нарушителя Литании. Если Гайя согласна с вынесенным приговором (а это полностью остается на усмотрение Рассказчика), ты узнаешь текущее местоположение цели. Ничто не может спрятать цель Дара, будь это сверхъестественный способ или рукотворный. Тебе однако придется выследить и поймать осужденного собственными

руками. Этот Дар не перенесет вас обоих в одну локацию (этот Дар не имеет эффекта на созданий Вирма, поскольку Вирм лично закрывает их от него). Если нарушение было слишком тривиальным или же Гайя решила, что приговор Судьи неправедный, Судья зам пострадает от одного уровня аггравированных повреждений за каждый ранг того, на кого был направлен Дар. Со всей очевидностью, Судьи стараются быть максимально уверенными в своих решениях, прежде, чем пользоваться этим Даром.

Дары Лордов Саммита

Дознаватель (Уровень Первый)
Как Дар Судей Рока Первого Уровня
МЕТ: см. Дар Судей Рока выше.

Паранойя (Уровень Первый)

Лорды Саммита не продержались бы так долго, если бы не могли чуять приближение своих врагов. Этот дар дает Лорду повышенное чувство осведомленности, а также открывает детали о том, с какими врагами он вот-вот встретится. Этому Дару учит штормовой Ворон.

Система: Лорд делает бросок Восприятие+Осведомленность (сложность 7), единственного успеха достаточно, чтобы определить количество оппонентов в данной области. Два раскроют тип или типы оппонентов, а три и более дадут куда более детализированную информацию. Эффект Дара длиться сцену.

МЕТ: Сделай проверку ментальных атрибутов (перепроверка Осведомленностью). Успех откроет количество оппонентов в данной местности, потратив дополнительные ментальные черты, ты можешь узнать больше о своих врагах (например, кто они, какое у них оружие и т.д.).

Истинный Страх (Уровень Второй)
Как Дар Аруна.
МЕТ: Как дар Аруна (см. **Laws of the Wild**).

Перекат - Roll Over (Уровень Четвертый)
Как Дар Филадокса.
МЕТ: Как дар Филодокса (см. **Laws of the Wild**).

Ритуалы

Будучи крайне социальными, Лорды Тени фокусируются на ритуалах больше, чем любое из племен Гару. Кажется, что у них есть Ритуалы буквально на любой случай, по крайней мере в наиболее старых септах. Некоторые из новых и более молодых септ, особенно в Новом Свете, менее зациклены на традициях и Ритуалах, чем в старом добром доме племени на Балканах. Лорды Тени одержимы сохранением своих ритуалов в секрете, больше из принципа, чем из настоящего прагматизма. Предложенные далее Ритуалы в основном бесполезны для Гару других Племен, но Лорды по большей части плевать на это хотели. Это секреты огромной ценности, и они убьют любого, кто выставит эти секреты на всеобщее обозрение в независимости от обстоятельств.

Ритуалы Каерна
Ритуал Бормотания
Уровень Второй

Разработанный Лордами Саммита, этот Ритуал - один из многих путей Лордов Тени держать их дела в секрете. Лорд обязан знать этот Ритуал, если планирует провести Теневое Вече, поскольку он служит как Открывающий Ритуал для таких собраний и поддерживает

приватность произошедших там дискуссии. Хотя обычно он используется для того, чтобы замаскировать общение многих оборотней, он может быть исполнен и двумя Гару.

Система: Каждый из Гару, принимающих участие в Ритуале, вкладывают один пункт Гнозиса, помогая мастеру Ритуалов. Как только Гнозис собран, переговоры всех участников Ритуала скрыты до конца сцены. Любые Дары, технологии и сверхъестественные способности, которые позволяют прослушивать приватные беседы, автоматически проваливаются. Если же подслушивающие критически проваливают бросок на попытку шпионить, какой бы она ни была, они получают подлый кусок дезинформации, который работает максимально эффективным способом, чтобы прикрыть настоящие действия участников ритуала.

МЕТ: Все участвующие Гару передают одну черту Гнозиса мастеру Ритуала. Когда Гнозис собран, Ритуал скрывает любые переговоры участников. Никакой Дар, технология или сверхъестественная способность не может проникнуть сквозь него, попытки автоматически проваливаются. По решению Рассказчика чрезмерно любопытный нос, засунутый в такие дела, может получить кусок подлой дезинформации, которая сбила бы с толку и профессионального дознавателя.

Благословение Грома

Уровень Третий

Этот Ритуал используется, чтобы призвать благословение Дедушки Грома на избранный Каерн, который получит частицу великой силы Грома. В дополнение к пополнению Гнозиса Лордов Тени, которые посещают Каерн, Ритуал также позволяет тем, кто связан со службой в Каерне, призывать молнии с небес на головы их врагов, до тех пор, пока те в границах Каерна.

Система: Ритуал проводится во время бушующего шторма и требует продолжительного броска Харизма+Ритуалы (сложность 8). Мастер Ритуала должен набрать 10 успехов для успешного завершения Ритуала и может делать лишь один бросок в течении 15 минут (однако, за каждых трех Гару сверх минимума, необходимого для совершения Ритуала, сложность броска уменьшается на один). Если Ритуал не завершить в течении часа, то он проваливается, и грозовые облака над головами его участников ниспосылают на них жестокие молнии, чтобы наказать наглецов-Гару (каждый участник получает по пять уроней аггравированного урона). Если Ритуал удался, то все Гару, которые в нем участвовали должны вложить 25 пунктов временного Гнозиса. как только это сделано, частица Дедушки Грома сгущается, давая каждому Гару по единице Гнозиса, покуда он находится в пределах Каерна.

МЕТ: Этот Ритуал должен проводиться во время ярящегося шторма. Мастер Ритуалов должен сделать статическую проверку социальных атрибутов против восьми черт (перепроверка Ритуалами), однако каждые три Гару сверх необходимого минимума, которые помогают в проведении Ритуала, уменьшают сложность на единицу. Мастер Ритуала должен сделать три успешных проверки, чтобы преуспеть в Ритуале; провал означает, что Дедушка Гром раздражен и накажет Гару молниями с небес (которые причиняют пять уровней аггровированных повреждений). При успехе Гару вкладывают 25 черт Гнозиса в каерн и Дедушку Грома. Когда это сделано, частица Дедушки сгущается вокруг Каерна, награждая всех Лордов Тени дополнительной чертой постоянного Гнозиса, пока те находятся в пределах Каерна.

Мистические Ритуалы

Общение со штормом

Уровень Второй

Легко потерять себя в интригах и сложностях общества Гару, забыть, что ультимативная цель всего политиканства Лордов Тени - это победа над Вирмом и

восстановление Гайи в её естественном виде и состоянии. Многие Лорды Тени в такие моменты обращаются к данном ритуалу, чтобы напомнить себе, почему и ради чего они сражаются. Они фокусируют свои Ярость и амбиции, чтобы суметь более эффективно исполнить свои задачи.

Этот Ритуал всегда исполняется в самом сердце грозы, но это единственное его постоянно действующее условие. Он может быть исполнен в одиночку или группой, в любое время дня и ночи, в любом месте мира. Все, что нужно в действительности - это лишь присутствие Дедушки Грома.

Система: Стандартный бросок. Во время действия этого Ритуала все броски Загадок снижаются на три (до минимума в четыре). В дополнение мастер Ритуала может вынести одну важную для него проблему (обычно обозначенную заранее) на суд Дедушки Грома в попытке получить его совет. Если удалось воззвать к его вниманию успешном броском Сообразительности+Загадки (сложность 8), Дедушка Гром явит себя со всем сопутствующим великолепием и одарит своего собеседника или собеседников пунктом Ярости или пунктом Гнозиса в зависимости от природы предлагаемого им решения проблемы.

МЕТ: Сделай стандартную для исполнения ритуала Проверку. Пока ритуал проходит, все проверки на Загадки получают одну бесплатную перепроверку (результат перепроверки засчитывается вне зависимости от того, улучшает ли он предыдущую проверку). Мастер Ритуала может также сделать попытку вынести на суд Дедушки Грома одну загадку (после успешного Ритуала и проверки против восьми ментальных черт с перепроверкой Загадками). Если Дедушка Гром успешно призван, то он являет себя во всем положенном великолепии и награждает мастера Ритуала и всех его участников чертой Ярости или чертой Гнозис в зависимости от предлагаемой природы решения проблемы.

Ритуал Урагана

Уровень Пятый

Применяется почти эксклюзивно Лордами Тени Мексики. Этот Ритуал является более могущественной версией Ритуала наказания Воззвание к Шторму. В то время как тот Ритуал используется для свержения коррумпированных лидеров, этот Ритуал разработан, чтобы сфокусировать гнев Гару в могущественный шторм, который затем будет обрушен на когти Вирма, впившиеся в страдающую Землю. Он используется, чтобы уничтожать гнезда вампиров, сдирать масляную пленку с поверхности морей и атаковать прочие искусственные структуры, попавшие в зону действия шторма. Большинство Гару считают преступлением использование этого Ритуала в условиях, которые не являются прямой и абсолютной угрозой, требующей немедленного решения, поскольку его разрушительная сила настолько велика, что земля, на которую он обрушился, остается голой и практически безжизненной. Впрочем, есть те, кто контр-аргументирует, что Гайя выносливая и стойкая, а потому лучше дать ей исцелить свои раны самой, чем оставить страдать в душащих кольцах Вирма. Однако даже в этом случае вопросы, которые поднимает данный Ритуал, проблемы, которые он создает, гарантируют, что он остается оружием последнего шанса, применимым лишь тогда, когда нужда велика и другой надежды нет.

Система: Этот ритуал может быть проведен только в тропиках. И даже там лишь в сезон дождей. Если эти условия соблюдены, одного дня достаточно, чтобы вызвать сокрушительный шторм в регионе. Манифестировать сокрушительную мощь урагана - дело не слишком сложное, совсем иное - поддерживать его. Для этого потребуется трата трех пунктов гнозиса в день, которые могут быть распределены между любыми добровольными желающими вложиться в Ритуал. Когда цена не уплачивается, шторм рассеивается нормальным образом.

МЕТ: Необходимое условие Ритуала - то же, что в главе Система. Если они выполнены, то после полного дня ритуальной работы ураган обрушивается на весь регион. Три черты Гнозис должны быть уплачены в ходе каждого дня, в течении которого

поддерживается буря. Эту цену может заплатить любой участник Ритуала. Шторм рассеивается естественным образом, когда его больше не поддерживают Гнозисом. Дополнительные грозы и ураганы могут возникать естественным образом, как последствия бури, созданной Ритуалом (по решению Рассказчика). Над ними мастер Ритуала не властен.

Ритуалы Наказания

Воззвание к Шторму

Уровень Третий

Учитывая зацикленность общества Лордов Тени на достижении цели, совершенно очевидно, что некоторые из них становятся коррумпированными и повернутыми на собственных эгоистических желаниях вопреки нуждам племени. Этот Ритуал был разработан специально, чтобы противостоять падшим Лордам с истиной неизбежностью правосудия Лордов Тени. Когда признанный в племени лидер попадает во власть Вирма, Гару, которыми он правит, могут использовать внешнего агента, чтобы объявить во всеуслышание о его преступлениях перед племенем. Если обвинения окажутся истинными, Гару могут произвести этот Ритуал. Штормовые облака сгустятся над местом проведения Вече. И Гару, который воззвал к силе этого Ритуала, которая нужна ему, чтобы уничтожить осужденного за то, что он повернулся спиной к нуждам Гайи.

Система: Если обвинения, выдвинутые против коррумпированного Гару оказываются истинными, то штормовые облака, сгустившиеся над Вече, передают свою силу тем, кто провел эту интригу против него. Участники Ритуала получают два пункта Ярости, а если они Лорды Тени, то еще и пункт Гнозиса. В дополнение все броски Основных Инстинктов делаются по сложности на 2 ниже, чем обычно. Если же обвинения оказываются ложными, буря наказывает горе-обвинителей, обрушивая на них молнии (5 уровней аггравированных повреждений каждому участнику итриги).

МЕТ: Если обвинения правдивы, шторм дарует свою силу тем, кто поднял свой голос против падшего Лорда и они получают две черты Ярости, те же из них, кто является Лордами Тени, получают также дополнительную черту Гнозис. Все, кто восстал против коррумпированного Гару, получают две черты Основных Инстинктов, которые могут быть использованы нормальным образом для перепроверок. Дедушка Гром не наказывает без причины, а потому если обвинение ложные, буря наказывает неправедных обвинмителей ударами молний, которые наносят пять уровней аггравированных повреждений. Все полученные бонусы развеиваются лишь тогда, когда цель ритуала уничтожена или иным образом изменила свой статус как преступника перед Гайей.

Ритуалы Известности

Ритуалы Известности критически важны для Лордов Тени. Возможно, даже больше, чем другие аспекты жизни в обществе Гару. Общество Лордов обычно настолько регламентировано и иерархично, что каждый раз изменяя в нем свой статус, Гару обязан пройти ритуал, а то и несколько, чтобы официально закрепить это изменение. Большинство этих ритуалов являются младшими версиями более распространенных Ритуалов Известности. Но при этом имеют миллард различных социальных функций, пусть и кажутся идентичными в остальном. У Лордов множество уникальных Ритуалов, впрочем, те, которые не дублируют более известные версии, вы найдете ниже.

Ритуал Доминирования

Уровень Второй

В независимости от того, насколько они следуют идеалам Гайи, Лорды Тени все еще живут в обществе, где доминирование над другими - это правило, а не исключение. Лорд использует этот Ритуал, когда он вытесняет падшего лидера или когда берет верх над теми,

кто еще недавно был с ним на равных и принуждает их к исполнению своей воли. Вынуждая их исполнять вместе с ним этот Ритуал, Лорд лишний раз убеждается в их лояльности и в неоспоримости его власти, как и в том, что против него не поднимут восстание в будущем.

Система: В ходе этого Ритуала все, кроме его мастера, теряют один пункт постоянной Силы Воли, которые передаются на хранение тотему стаи. До тех пор, пока члены стаи остаются послушными мастеру Ритуала (который должен быть альфой стаи), они могут использовать потерянный пункт Силы Воли нормальным образом. Но стоит им хоть раз поступить против приказов своего альфа, и они потеряют точку Силы Воли навсегда. Эффекты этого Ритуала могут быть развеяны лишь применением других Ритуалов Наказания, которые в свою очередь подразумевают, что мастер данного Ритуала поступал неправедно и эксплуатировал свою позицию стайного альфы.

МЕТ: Все участники данного Ритуала кроме его мастера теряют одну постоянную черту Силы Воли, которая переходит тотему стаи. Если член стаи будет действовать против мастера Ритуалов (который, конечно, должен быть альфой стаи), они потеряют эту точку Силы Воли навсегда. До тех пор, пока они остаются лояльными. они могут использовать пожертвованную Силу Воли как обычно. Эти эффекты может отменить Ритуал Наказания, оправданно примененный к альфе стаи, если тот злоупотреблял своим положением.

Ритуал Завоевания

Уровень Пятый

Более праздничный, чем это может показаться из его названия, Ритуал Завоевания проводится, чтобы отпраздновать возвращение Светоносца, который успешно выдержал продолжительное пребывание в логове Вирма (и вернулся притом не затронутым порчей ни физически, ни духовно). Во многих отношениях он схож с Ритуалом Очищения, но гораздо более могущественный. Виновники торжества в этом Ритуале - истинные герои среди Гару, и даже Гару других племен склонятся перед ними из уважения, поскольку они совершили с успехом и блеском такое, что прочие даже не отважились. Этот Ритуал может быть исполнен лишь тем, кто сам когда-либо был объектом этого Ритуала, и проводится он строго под открытым небом, затянутым штормовыми тучами от горизонта до горизонта, т.е. под бдительным оком Дедушки Грома.

Система: Чтобы стать объектом данного Ритуала, Гару, обычно Светоносец, должен выдержать ужасы пребывания в логове Вирма вроде Улья или гнезда Шабашитов в течении не менее, чем шести месяцев. Он должен взаимодействовать с фоморои, бэйнами или падшими Гару в течении этого периода и успешно выдержать их влияние без того, чтобы сдаться Вирму или подвергнуться перманентной порче. Если Гару выживает в подобном испытании, то он становиться героем, достойным этого Ритуала. И одним из величайших живущих героев-Гару. И это оправданно, поскольку он действительно победил Вирм - в себе.

Гару, проводящий этот Ритуал может быть исключительно теургом и, в свою очередь, сам прежде пройти через этот Ритуал как его объект. Мастер Ритуала тратит количество Гнозиса, равное Рангу объекта. Объект Ритуала в свою очередь отдаёт весь свой Гнозис бушующему над ним шторму. Когда это сделано, мастер Ритуала делает бросок Харизма+Ритуалы (по сложности 10 минус Ранг объекта Ритуала) и направляет дарованной ему бурей силу Гайи в тело героя, ради которого и проводиться Ритуал. После проведения этого Ритуала, его объект может выбрать одну из героических привилегий, предложенных далее:

•Объект становиться крайне устойчив к рабству Вирма, он должен выбросить 8 и более успехов, чтобы впасть в Бешенство и 10 или более, чтобы оказаться в Рабстве Вирма, кроме того персонаж может потратить пункт Силы Воли, чтобы отложить Бешенство как обычно, даже если бросок говорит, что он впал в Рабство Вирма;

•Светоносец становится невероятно защищенным от токсинов Вирма, он не получает пенальти от сверхъестественной радиации, баэлфаера, элементалей Вирма и всего подобного

(хотя все еще получает повреждения от подобных атак), он также становится иммунен к одержимости бэйнами;

•Персонаж становиться иммунен к Харано;

•Ясность разума персонажа становится абсолютной. Он получает абсолютный иммунитет к любым обстоятельствам, которые могут повлечь за собой временное или постоянное помешательство и сохранит здравый рассудок, даже если будет вынужден протанцевать Черную Спираль (хотя он не защищен от прочих мрачных последствий этого жестокого Ритуала).

МЕТ: Только теург, который некогда сам был объектом этого Ритуала, может его провести. Персонаж должен выдержать ужасы пребывания в логове Вирма вроде Улья или гнезда Шабашитов в течении не менее, чем шести месяцев. он должен взаимодействовать с фоморами, бэйнами или падшими Гару или другими падшими Фера в течении этого периода и успешно выдержать их влияние без того, чтобы сдаться Вирму или подвергнуться перманентной порче. Под грозовыми небесами Теург затрачивает количество черт Гнозиса равное Рангу объекта. Сам объект отдает весь свой Гнозис шторму. Когда жертва принесена, теург делает статическую проверку социальных атрибутов по сложности 10 минус Ранг объекта (перепроверка Ритуалами). При успехе объект получает силу Гайи, которая вспыхивает в нем подобно молодому пламени, и может выбрать один из следующих вариантов (на выбор Игрока с разрешения Рассказчика):

•Светоносец становится невероятно защищенным от токсинов Вирма, он не получает пенальти от сверхъестественной радиации, баэлфаера, элементалей Вирма и всего подобного (хотя все еще получает повреждения от подобных атак), он так же становится иммунен к одержимости бэйнами;

•Персонаж становиться иммунен к Харано;

•Ясность разума персонажа становится абсолютной. Он получает абсолютный иммунитет к любым обстоятельствам, которые могут повлечь за собой временное или постоянное помешательство и сохранит здравый рассудок, даже если будет вынужден протанцевать Черную Спираль (хотя он не защищен от прочих мрачных последствий этого жестокого Ритуала).

Тотемы

Большинство Лордов Тени отказываются следовать за тотемами, которые они не уважают. Лорд должен быть очень широких взглядов, чтобы последовать за тотемом Единорога (чье предпочтение милосердию вместо прагматизма широко известно) или Оленя (считается зазорным склонятся перед животным-добычей). Дедушка Гром - покровитель большинства чистых стай Лордов Тени, но есть и другие тотемы, заслужившие уважение племени. Из них в первую очередь наиболее почитаемы Ворона и Тайфун, которые считаются одной крови с Дедушкой Громом. Летучая Мышь числиться аутсайдером, но ближе прочих к Лордам Тени, чем к любому другому племени.

Тотемы Войны

Ворона

Стоимость: 2

Последователи Вороны во-первых и главных - закаленные выживальщики. Это не означает, что они себялюбивы и безразличны к делам окружающих, впрочем: в действительности ровно наоборот - последователи Вороны проявляют живейший интерес к окружающему их миру. И большинство из них наиболее самоотверженные и жертвенные из Лордов Тени в мире. Вороны, что не удивительно, показывают себя довольно посредственными воинами. Но они весьма дотошны и предельно лояльны, однако никогда не прощают предательства и пойдут на весьма многое, чтобы отомстить, если решат, что с ними

поступили несправедливо.

Благословение: Стаи Вороны получают два пункта Бдительности, два пункта Убеждения и пункт Этикета.

Требования: Ворона требует от своих детей оставаться лояльными тем, кому они служат. Она, впрочем, не требует этого от своих детей, чьи лидеры показали себя жалкими, коррумпированными и падшими. В этих случаях наоборот - Ворона требует от своих детей найти способы сместить подобных лидеров с их положения и заменить их теми, кто достоин уважения. Если же это невозможно, Ворона простит непослушание или наоборот следование дрянным, но ясным приказам избранного лидера.

МЕТ: Дети Вороны получают два уровня Убеждения, уровень Этикета и ментальные черты Внимательный в количестве 2 штук.

Тайфун

Стоимость: 5

Тайфун - это ярящийся дух шторма - дракон, изрыгающий гром и молнии. Он один из наиболее жестоких и агрессивных аспектов Дедушки Грома, а его последователи отражают в себе эту тенденцию к ультранасилию. Они агрессивны и яростны так же как их тотем. Большинство Гару рассматривают Тайфуна, как сомнительное благословение: он щедро одаривает для битвы, однако делает своих последователей чрезмерно темпераментными и склонными к необдуманным решениями.

Благословения: Стаи, посвященные Тайфуну, могут разделить между собой три дополнительных точки Драки, каждый член стаи также получает три временных точки Ярости в начале истории. Также они теряют две временных точки Мудрости, однако приобретают две временных точки Славы.

Требования: Тайфун требует, чтобы его дети никогда не отказывались от боя с достойным врагом. Он также требует от своих детей проводить время, разговаривая с бурей.

МЕТ: Дети Тайфуна получают три уровня Драки, которые могут разделить между членами стаи. Каждый член стаи получает три черты Ярости сверх лимита на историю. Они получают два пункта временной Славы, когда присоединяются к Тайфуну, но также теряют два пункта временной Мудрости. Слухи говорят, что некоторые вампиры утверждают, будто слышат Тайфуна, но подобные жалкие поползновения отвергаются, как опасное сумасшествие.

Тотемы Мудрости

Летучая Мышь

Стоимость: 5

Летучая Мышь - необычный тотем. И редкий выбор - ведь насколько известно большинству Гару, он полностью впал в Рабство Вирма. Вплоть до недавнего времени это было довольно точное воззрение; падение Камазотц многие века назад разрушило здравый рассудок Летучей Мыши, и её ненависть обратилась против Гайи, что выразилась в желании помочь Вирму уничтожить Гару, которые убили Камазотц. Недавние события в Мексике, тем не менее, отчасти исцелили Летучую Мышь или по крайней мере некоторые её аспекты. Так же как у майянских божеств в далеком прошлом, теперь у этого тотема есть особая дуальность его аспектов - одною стороной он продолжает служить Вирму, с другой же стороны вернулся к Гайе. Большинство Гару не знают, как к этому относиться и смотрят на последователей Летучей Мыши с огромным подозрением. Ни один из них не проявляет внешних следов порчи, но это все еще не означает, что они невиновны.

Со своей стороны дети Летучей Мыши глубоко связаны с землей, и крепость этой связи просто несравнима с таковой у любого другого Гару. Они слышат голоса мертвых Камазотц и совершают довольно серьезные попытки коммуницировать с этим потерянным видом, чтобы продолжить их работу. Голос Гайи поет в них. И они слушают Её голос, чтобы

найти Её врагов и уничтожить их.

Благословения: Дети Летучей Мыши получат три точки Загадок, и каждый может использовать дар Уши Летучей Мыши раз в день в течение одной сцены. Каждый член стаи получает одну точку Восприятия перманентно, даже если это поднимет характеристику выше пяти. Также все члены стаи получают два пункта Постоянной Мудрости, когда тотем берет их под свою опеку.

Гару с этим тотемом тепло принимают в обществах многих Фера, особенно в Южной Америке. А вот Гару относятся с огромным подозрением к детям Летучей Мыши. А потому все члены Стаи теряют 5 пунктов временной Чести и отнимают единицу каждый раз, как получают Честь в качестве награды за свои деяния. Члены такой стаи должны работать вдвое усерднее, чтобы доказать, что достойны и честны.

Требования: Летучая Мышь требует, чтобы её последователи никогда не сражались с другими детьми Гайи, включая прочих гайянских Гару. Даже ритуализированные поединки и поединки чести запрещены: её последователи каждый раз должны искать другие способы разрешения конфликтов.

МЕТ: Дети Летучей Мыши получают три черты Загадок и могут распределить их между членами стаи. Они могут использовать раз в день дар Уши Летучей Мыши в течение сцены. Каждый получает ментальную черту Наблюдательный и два пункта Постоянной Мудрости. Поскольку Гару все еще верят, что Летучая Мышь - тотем Вирма, те, кто следуют ей теряют пять пунктов Временной Чести. И получают на один пункт Чести меньше каждый раз, когда это качество в них вознаграждается.

Фетиши

Кинжалы Судьи

Уровень Второй, Гнозис 4

Эти угольно-черные клинки используются исключительно Судьями Рока. Этого оружия боятся, и не без причины - многие приговоренные пали от единственного удара подобным клинком. Прежде, чем их можно использовать, они должны быть привязаны к конкретной цели. Для этого должны быть соблюдены два условия. Первое: цель должна быть виновна в нарушении Литании в любом ключе. Подробности не важны, но кинжал работает более эффективно, если нарушения серьезные. Также важно наличие предмета или части цели, а еще лучше - небольшой порции её крови. Если цель виновна и подобный предмет есть в наличии, кинжал может быть настроен должным образом.

Чтобы настроить клинок, его владелец должен сделать бросок Харизма+Ритуалы (сложность 7) и вложить в оружие количество Гнозиса равное Рангу цели (те, у кого нет Ранга, не являются субъектами законов Гару, но Танцоры Черной Спирали могут стать целью, ведь они в конце концов преступники в глазах Гайи). Этот Гнозис остается в кинжале до тех пор, пока жертва не мертва, и не может быть использован до того момента. Когда кинжал настроен, его носитель всегда может определить направление к цели относительно себя самого, просто положив кинжал в сосуд или иное скопление воды. Подойдет любой сосуд с водой - некоторые Судьи использовали даже лужи. Если у кинжала будет достаточно места, чтобы шевелиться, он немедленно повернется острием в сторону своей цели (если, конечно, жертва не использует дары или другие сверхъестественные способности, чтобы скрыть свое местонахождение).

Когда Судья добрался до своей цели, второе преимущество настройки вступает в силу. Любой успешный удар этим кинжалом наносит дополнительное количество аггравированных повреждений, равное количеству вложенного в него Гнозиса сверх обычных повреждений кинжала. Только осужденная цель может быть повреждена это силой, её союзники не подвержены данному эффекту. Когда же цель повержена, вложенный Гнозис немедленно возвращается к своему владельцу, а кинжал может быть настроен снова. Чтобы создать такой кинжал, в оружие должен быть заключен дух мести или возмездия.

МЕТ: Кинжал должен быть настроен на цель сперва определением наличии вины в нарушении Литании, а затем получением личного её предмета (желательно капельки крови, но подойдет любой достаточно личный предмет). Сделай статическую проверку социальных атрибутов против семи черт (перепроверка Ритуалами) и вложи в кинжал столько черт Гнозиса каков Ранг жертвы. Щенки без Ранга считаются еще не подверженными закону Литани, не говоря уж о том, что большинство Гару сочтет Судью, охотящегося на жалкого щенка редкостным ничтожеством. В случае кого-то, у кого нет ранга (таких как человек, вампир или другие сверхъественных создания), Рассказчик может определить, что Гнозис инвестировать не нужно или же наоборот нужны какие-то особые затраты, чтобы придать делу должный вес. Не более шести пунктов Гнозиса могут быть вложены в кинжал. Любой затраченный Гнозис остается в кинжале до тех пор, пока цель не будет убита. Настроенный кинжал может быть помещен в воду, если объем воды достаточный, чтобы кинжал мог поворачиваться, и тогда он укажет направление к цели. Цель может замаскировать свое местоположение при помощи Даров или иных сверхъестественных средств. Каждый успешный удар этим кинжалом наносит столько уровней аггровированных повреждений, сколько в него было вложено Гнозиса при настройке в дополнение к обычному урону от кинжала. Урон получает только тот, на кого настроен кинжал. Как только цель убита, Гнозис, вложенный в кинжал, возвращается к владельцу. А кинжал может быть настроен снова.

Клэйв Ассасина

Уровень Пятый, Гнозис 5

Это оружие - выбор теургов, которые хотят увидеть гибель своих врагов. Эти клинки цвета кости часто используются для того, чтобы быстро и тихо уничтожить тех, кто успел доказать, что убить их прямой атакой не слишком просто. Гладкие и смертоносные, эти клинки легко спрятать под одеждой, и тогда наблюдатель, который не знает, что именно ищет, попросту не сможет их обнаружить.

Дух змеи в этом клэйве позволяет его носителю потратить пункт Гнозиса, чтобы активировать одно из следующих преимуществ:

•Окружить себя аурой абсолютной тишины на сцену;

•Спрятать свой запах на час;

•Удалить все следы ног или лап на следующие сутки.

Клинок в действительности не из серебра, но наносит аггравированные повреждения равные Силе, а сложность поглощения нанесенных им повреждений увеличена на единицу.

МЕТ: Дух в Клинке Ассасина позволяет его носителю сделать одну из трех вещей, после затраты черты Гнозис - спрятать свой запах на час, стереть свои следы от ходьбы на сутки или окружить себя аурой абсолютной тишины на сцену. Эти эффекты заметны окружающим и требуют комментария от Игрока, носящего клэйв. Клинок наносит аггравированные повреждения, после успешной атаки.

Наручи Грома

Уровень Шестой, Гнозис 9

Этот могучий фетиш представляет собой ровно то, что отражено в его названии - пара бронированных пластин для предплечий, которые связаны с бурей и наполнены частицей Дедушки Грома лично. Если быть точным, то существует лишь одна такая пара в мире, и носит их Маркграф Конецкий. Наручи сделаны из закаленного металла глубокого черного цвета и покрыты клыками неизвестных чудовищ. Они - символ его власти, но не её источник - Маркграф крушил своих оппонентов задолго до того, как создал эти наручи, и он продолжит свои свершения, даже если они исчезнут.

Наручи Грома имеют множество сил. Они поднимают силу носителя на 4 пункта, даже если она перевалит за лимит действующий обычно. И носитель может наносить атаки

когтями в любой форме. Если носитель блокирует наручами атаку металлическим оружием или рукопашный удар, атакующий автоматически получает 2 урона летальных повреждений из-за электрического разряда, создаваемого броней. Кроме того, эти наручи предоставляют 4 пункта Гнозиса своему владельцу, которые могут быть использованы любым возможным для него способом. Наконец, носитель наручей может поптратить 3 пункта Гнозиса, чтобы высвободит разряд молнии, чтобы поразить своих врагов. Если в этот момент над головой обладателя наручей штормовое небо, то молния приходит из него. В остальных случаях она появляется прямиком из наручей. В обоих случаях молния наносит 5 уровней аггровированных повреждений единственной цели, которую нельзя поглотить никаким способом.

МЕТ: Наручи Грома даруют своему носителю физические черты Яростный в количестве четырех штук. Даже если они превысят его максимум. И позволяют в любой форме наносить урон когтями. Если носитель блокирует атаку, сделанную металлическим оружием или даже голыми руками, то атакующий получает 2 уровня летального урона, вызванных электрическим разрядом. Наручи также передают своему носителю 4 черты Гнозис в день, которые можно использовать обычным образом. Наконец, наручи могут призвать молнии на одиночную цель, после того как носитель потратит 3 черты Гнозис. Если в этот момент над головой обладателя наручей штормовое небо, то молния приходит из него. В остальных случаях она появляется прямиком из наручей. В обоих случаях молния наносит 5 уровней аггравированных повреждений единственной цели, которую нельзя поглотить никаким способом.

Талены

Кровь Пиявки

Гнозис 3

Многие Гару интересуются, как Лордам Тени удалось выстоять в Восточной Европе, вопреки всем этим вампирским крепостям, которые недвусмысленно доминируют в регионе. И хотя немаловажную роль здесь играют хитрость и тактическое мастерство самих Лордов Тени, талены вроде этого помогают быть спокойными о том, что Родня выживет, даже окруженная кровососами. Они выживают преимущественно потому, что вампир быстро понимает, что не может питаться ими. Вампиры никогда не могут знать наверняка: есть у данного конкретного смертного Кровь Пиявки или нет.

Это фиал похожей на сироп жидкости, бесполезной для Гару, но весьма ценной для их Родни. Любой человек, выпивший Кровь не почувствует никаких неудобств. А вот любой вампир, испивший крови такого человека, получит 1 уровень аггравированных повреждений за каждый пункт крови, который выпьет. Сила этого талена проявляет себя примерно через минуту. Так что вампир может выпить немало крови, прежде, чем осознает, что был отравлен. Создание фиала требует колбы обычной человеческой крови и дух огня. Однако, в остальном довольно просто. Его действие продолжается в течении одной ночи, как человек выпьет содержимое фиала.

МЕТ: Вампир, который выпил крови человека. который перед этим выпил Кровь Пиявки, получает 1 пункт аггравированных повреждений за каждую Черту крови, которую поглотил. Эти повреждения могут быть поглощены и исцелены обычным образом. Кровь пиявки держиться в течении ночи после того, как человек её испил.

Достоинства и Недостатки

Ментор/Пугающий Ментор (Достоинство на 2-3)

Хотя Лорды Тени не могут взять Ментора в качестве Дополнения, большинство тем не менее получают инструкции того или иного сорта прежде, чем станут эффективными манипуляторами. За 2 очка ты получаешь Ментора, как в основной книге правил Werewolf,

но в независимости от Ранга, ты никогда не получишь от него ничего кроме инструкций, да и те только в важных ситуациях. Он никогда не придет к тебе на подмогу и никогда не возьмет ответственность за твои действия; ты обнаружишь, что служишь ему чаще, чем происходит наоборот. Но если ты умен и сообразителен, ты сможешь выучиться у него большему, чем мог и мечтать. За 3 очка Ментор довольно известен, и его боятся в твоем септе (а возможно и во всем племени). Его влияние таково, что ты получаешь 1 дополнительный кубик на все социальные броски с членами твоего племени, однако, тебе так же достается один враг из прошлого твоего Ментора. В этом случае, как и в случае с нормальным Ментором, твой Ментор не то чтобы делает что-то, чтобы тебе помочь и не может быть назван ни другом, ни союзником, он просто настолько пугающий, что другие Гару и Родичи боятся за компанию и тебя, вне зависимости от того, что сам Ментор думает по этому поводу.

МЕТ: За две черты ты получаешь Ментора, но тот инструктирует тебя лишь время от времени и ты в конечном итоге больше служишь ему, чем он помогает тебе. За три черты твой Ментор особенно пугающий, и среди Лордов ты получаешь дополнительную черту в случае социальных проверок (да, это то самое “У меня влиятельные друзья, и ты пожалеешь об этом”). Однако, ты получишь в довесок одного из врагов твоего Пугающего Ментора. Твой Пугающий Ментор не особо горит желанием учить тебя или приходить к тебе на помощь, однако самое его присутствие в твоей жизни может гарантировать то, что большинство окружающих просто не захочет с тобой связываться.

Дитя Грома (Достоинство 5)

Ты особенно близок к Дедушке Грому, в действительности настолько, что даже теурги твоего септа смотрят на тебя с завистью. Ты получаешь 1 временный Гнозис каждый раз, когда видишь бурю, грозу или шторм, который остается с тобой, пока не будет использован или пока ты не покинешь зону шторма. Кроме того, ты получаешь на один пункт меньше повреждений связанных с бурей, штормом или электричеством (даже если в обычном случае их нельзя поглощать). Ты также получаешь один дополнительный кубик ко всем социальным броскам с духами шторма и свитой Дедушки Грома (включая Штормовых Воронов, духов Ворон, тотемных духов, духов Ворона и аватаров Дедушки Грома лично).

МЕТ: Если ты в месте, где бушует гроза или буря, ты получаешь бонусную черту Гнозиса, которая может быть потрачена обычным образом. Если ты покидаешь такую местность или шторм заканчивается, то эта бонусная черта просто исчезает. Весь штормовой или электрический урон наносит на 1 уровень повреждений меньше, чем обычно. Ты также получаешь бонусную черту при любом социальном взаимодействии со свитой Дедушки Грома или другими духами бури.

Потворство (Недостаток 1)

Ты известный лжец и никто не верит тебе в чем бы то ни было, в чем не может убедиться лично. В зависимости от того, заслуженно это или нет, у тебя репутация обманщика, трикстера и скотины, а потому ты вычитаешь один куб изо всех социальных взаимодействий с другими Лордами Тени.

МЕТ: Ты получаешь негативную социальную черту Недостойный Доверия, но не получаешь за это бонусы. Ты также страдаешь от пенальти в одну черту во всех социальных взаимодействиях с Лордами Тени.

Легко Пугающийся (Недостаток 3)

Лордов Тени влечет к штормам, как рыбу к воде, однако вот лично ты все время пытаешься понять, что с ними не так, потому что страшно боишься бурь, гроз и подобного. Молнии, гром и требовательный тотем вроде Дедушки Грома заставляют тебя дрожать и покрываться мурашками; ты не можешь держаться спокойно в присутствии подобного и теряешь один кубик (*из всех бросков*), когда ведешь дела с другими Лордами Тени и два

куба, когда общаешься с духами грома, бури или свитой Дедушки. По этой причине другие Лорды Тени склонны считать тебя слабаком и трусом. И они не то чтобы далеки от истины. Игрокам стоит долго и хорошо подумать, прежде, чем взять этот недостаток, поскольку он драматически влияет на общение персонажа со всем остальным его племенем.

МЕТ: Ты получаешь пенальти в одну черту при взаимодействии с любым другим Лордом Тени и пенальти в две черты, когда имеешь дело с Дедушкой Громом и его свитой (по решению Рассказчика пенальти при общении с Дедушкой Громом может быть еще более суровым - ты можешь попросту вырубиться). Это доставит тебе немало неудобств и неприятностей с твоим племенем, так что подумай дважды, прежде, чем взять этот недостаток.

Легковерный (Недостаток 2)

Возможно, ты тупой как кирпич, а может, просто не научился отличать правду от выдумки. Вне зависимости от причины ты особенно восприимчив к хорошо выстроенной лжи и полуправде. Ты теряешь три кубика ото всех бросков связанных с враньем и убеждением (кроме Скрытности), в том числе, когда сам пытаешься построить ложное утверждение или думаешь добиться от кого-то правды словами.

МЕТ: Ты получаешь пенальти в три черты во всех проверках, связанных с Убеждением вроде попытки понять, лжет ли кто-нибудь или нет. Ты никогда не можешь получить способность Убеждение.

Глава 4
Избранные Дедушкой Громом

Рыцарь Мечей, значение в гадании:
Темноволосый, кареглазый юноша, сильный и доминирующий, воплощающий собой умение и храбрость. Некто вот-вот бросится с головой в жизнь искателя. Карта может означать: навык, храбрость, защиту или войну, конфликт или разрушение.
Идэн Грэй, "Раскрывая секреты Таро"

Как правило, Лорды Тени - это племя, зацикленное на том, чтобы дела делались а проблемы решались, к лучшему это или нет. Их цели отличаются от одного индивидуума к другому, но решительное большинство из них держит Гайю в своем сердце так или иначе. Среди них есть одна константа, и это факт: их учат от самой инициации в племени, что цель оправдывает средства и что подходящая благородная цель может оправдать практически любую жертву. Благодаря этому у Лордов Тени не бывает настоящих друзей. Их знакомые всегда или союзники на время, или пешки. Это обеспечивает Лордам дрянную репутацию в Нации Гару, поскольку никто не доверяет им и их слову толком. Большинство предпочтут считать, что каждый Лорд готов продать собственную мать за верную цену, чем довериться ему. И хотя это не вполне верно, большинство Лордов предпочитают поддерживать эту репутацию, чтобы использовать ее для собственных нужд - любой должен знать, что Лорд ничего не сделает, пока в этом нет его личного интереса. Но с другой стороны, если ты знаешь, что Лорду нужно, ты можешь быть уверен, что Лорд будет работать максимально эффективно для достижения этой цели. Или так по крайней мере говорит теория, которая дает Лордам преимущество над другими.

Не должно удивлять в этой ситуации, что правда куда более сложна, чем стереотипы. Большинство лордов без сомнения жертвуют практически чем угодно ради подходящей цели. И вот пока вся правда. Ведь они разборчивы в своих мотивациях и целях. И обычно именно качество цели важно для них - амбиции, ведущие к последующей славе или власти индивида, далеко не так сильно распространены, как принято ожидать. Лорды Тени принимают этот простой факт друг о друге и как следствие могут функционировать в качестве племени, потому что признают, что каждый из них абсолютно разменная единица в войне против Вирма. Каждый Гару хотел бы принести себя в жертву ради Гайи, но Лорды без сомнения готовы принести других в жертву ради Неё - жертвуя частицами их Матери ради спасения целого. Лорды, представленные далее являют собой пример этого свойства и представляют собой архетипы и иконы, которые могут послужить для вдохновения клиатов среди нас. Так легко проклинать Лордов и их цели, но когда все сказано и сделано, нам остается спросить себя: предосудительные настолько, насколько возможно, вдруг они все же правы? Вот вопрос, который должен задать себе действительно достойный Гару.

Лояльная Бета

Цитата: *"Об этом не беспокойся. Я уже обо всем позаботилась"*.

Прелюдия: Ты всегда была любопытной, даже будучи щенком, сосущим мамину титьку. Ты всегда хотела знать, как мир вокруг устроен и работает, почему вещи такие, какие они есть и что значит все то, что ты встречаешь в великой схеме Всего Вообще. Твои братья и сестры казалось не беспокоятся о подобном, да и твои родители тоже. Для них жизнь сводилась к охоте ради еды и выращиванию потомства. Ну еще, возможно, гоняться за воронами, когда есть свободное время. Ничто иное их не занимало, и они не понимали, почему тебя зовёт что-то большее.

Когда случилось твое Первое Превращение, многие вещи со щелчком встали на место. Ты начала понимать, почему ты чувствовала тебя настолько другой, настолько более

заинтересованной в окружающем мире, чем твоя семья. Члены твоей стаи завидуют, что момент твоего обращения был настолько спокойным: всем им пришлось пережить серьезную травму в момент первого превращения и вступления в мир Гару, но для тебя это был просто последний кусочек в раздражающе однородном пазле.

Общество Гару дало тебе возможность задать намного, намного больше вопросов. Еще столько надо выучить, а ты не будешь жить вечно. И даже члены твоей стаи вынуждены признать за тобой странное извращенное чувство удовлетворения, когда тебе удается ввести в ступор старейшину одним из своих вопросов. Твое невинное любопытство, впрочем, сумело открыть некоторые вещи, которые юному Гару знать вобщем-то не полагается, и как следствие, ты нажила нескольких врагов в септе. Но тебя это не слишком беспокоит - тобой движет любопытство, и если некоторые люди не могут принять, что ты отказываешься отстать, им придется сделать что-то серьезнее, чем “пошла вон, маленький люпус”.

Концепт: У тебя нет настоящего интереса в получении власти над окружающими или упражнениях с этой властью, что делает тебя в определенном смысле аномалией для твоего племени. Ты остаешься лояльной бетой в своей стае, всегда задавая вопросы и подглядывая за тем, что остальные обычно упускают. Ты уже выучила, что некоторые вещи идут в твоем септе неладно. И теперь интересуешься, как они повлияют на будущее твоей стаи. Не в твоей натуре копать под других, но ты намерена убедиться наверняка, что твоя стая не пострадает только потому, что какой-то старейшина хочет продвинуть свои интересы.

Советы по отыгрышу: Традиции для тебя ничего не значат, а церемонии раздражают, сомневайся во всем и спрашивай обо всем. И потому что хочешь знать, и потому, что можешь задавать вопросы и не получить за это по башке. Твое любопытство раздражает членов твоей стаи, но оно показало себя весьма полезным, чтобы они не жаловались на него - по крайней мере, не жаловались часто. Оставайся поближе к членам своей стаи, но будь уверена, что они заслуживают твоего доверия и верности. Потому что если нет, тебе, возможно, следует переосмыслить свое место в этой стае и в септе в целом.

Экипировка: Потрепанная человеческая одежда (ты частенько грызешь её, будучи в волчьей форме, забывшись), карандаш и блокнот, наполненный заметками.

Мистик-диверсант

Цитата: *“Бессмысленно бросаться на Вирм снаружи. Наша единственная надежда - стать его частью и победить Вирм изнутри”.*

Прелюдия: Мир отвергал тебя в той или иной форме так давно, как ты вообще себя помнишь. Тебе никогда не удавалось уловить: почему и как именно, но ты всегда подозревал, что есть что-то еще, что движется под кожей мира, который виден всем и который окружающие воспринимают как данность. Когда горечь первого превращения обрушилась на тебя, ты встретил его с чем-то, напоминающим облегчение. Теперь хотя бы стало ясно, почему ты всегда чувствовал мир так инако. Ты встревожен тем не менее, что сюрреалистическое чувство, будто что-то не на своем месте, все еще при тебе; слабость связи между тобой и окружающими людьми теперь объяснена, однако, загадочная странность мира продолжает глодать тебя изнутри.

Только, когда эти, другие, забрали тебя, тебе удалось понять, что же это было за странное чувство. Скверна Вирма была на всем вокруг тебя, и ты мог учуять её прежде, чем впервые обратился. Гару вокруг тебя без конца рассуждали о войне с Вирмом, о том, как уничтожить осквернённых созданий и поправить урон, вызванный Великим Червем, но для тебя все это просто чушь! Вирм не может быть побежден в прямом сражении, он может быть лишь изменен изнутри, что значит для тебя - войти в него и вести свою работу до тех пор. пока есть силы.

Члены твоей стаи считают тебя сумасшедшим. Чёрт! Да весь септ считает, что ты псих. Но ты недавно выяснил, что ты не единственный, кто так думает. Есть другие Гару, другие Лорды Тени, которые мыслят в том же ключе. Сумасшедший или нет, но ты

чувствуешь, что время приходит, время, когда ты сделаешь выбор о дальнейшей своей жизни.

Концепт: У тебя нет устойчивого интереса в манипулирования делами Нации Гару, ты нацелен на то, чтобы спуститься в глубины Малфеаса и увидеть, что происходит на другой стороне. В этом тебя ничто не остановит. Вещи, с которыми ты сталкиваешься немало тебя пугают, но насколько ты понимаешь, нет иного способа исправить все то чудовищное, что происходит с миром. У тебя нет желания тащить за собой членов своей стаи, поскольку такие дела лучше делать в одиночку. А потому, ты выжидаешь, когда наступит твой час и появится возможность, оставив стаю позади, отправиться на поиски.

Советы по отыгрышу: Ты угрюмый и капризный, зато умелый в мистических делах и яростно привержен своим товарищам по стае. Ты много размышляешь о духах вокруг себя и часто выглядишь потерянным в собственных мыслях как следствие. Политические игры заставляют тебя скучать, но это не означает, что ты не понимаешь возможностей, которые они открывают, и власти, которую они дают. Держи свои нездешние идеи при себе, поскольку они раздражают и беспокоят членов твоей стаи и твоих старейшин. Твоя цель - завоевать Вирм, а не поддаться ему. И ты стараешься быть чертовски уверенным в том, что они понимают разницу.

Экипировка: рюкзак, фетиши и талены, предметы для подношения духам.

Палач

Цитата: *“Нет. Я боюсь, что уже поздновато для твоей мольбы перед Гайей теперь. Ты согрешил против Нее. И твой судья уже здесь. Время расплаты”.*

Прелюдия: Всю свою жизнь ты прожил в септе. В действительности ты вообще никогда не видел другой жизни. Все это политиканство, вся ложь, все оправдания - ты слышал их тысячу раз прежде. Ты всегда думал, что должен быть другой, лучший путь достижения цели, но жизнь была только такая. Такова была твоя участь. И что можно было поделать?

Все это изменилось в один прекрасный день, когда ты набрел на старого теурга, хоронившего останки человеческой женщины. Ты знал об этом человеке достаточно, чтобы понять, что конкретно произошло. Один из его ручных клиатов убил эту женщину по ошибке. И теперь старейшина пытался скрыть следы преступления своего ученика. В тебе вскипело отвращение, и ты потребовал объяснений тому, что здесь происходит. Он подтвердил твои подозрения и предложил сохранить все в секрете. В этот момент что-то в тебе переключилось, и ты ответил на его заискивание ударом кулака прямо в челюсть. Вскоре ты, как бы это иронично ни звучало, обнаружил себя прячущим его тело. И поклялся карать всех, кто так грубо нарушает законы.

Твоя страсть привлекла внимание некоторых старейшин, которые в основном хотят видеть тебя занятым, чтобы ты не вмешивался в их собственные дела. Но некоторые уже смотрят на тебя с одобрением. Тебя ввели в стаю клиатов, многие из которых едва прошли свое первое превращение. И они смотрят на тебя, ожидая помощи и поддержки. И хотя тебе больно это признавать, правда здесь в том, что ты ничуть не более опытный, чем они, когда дело доходит до драки с Вирмом. И хотя ты так же страстен, когда доходит до битвы как и любой другой Гару, ты тем не менее в основном интересуешься другими Гару и их преступлениями. Редко кто столь же верен своей цели как ты, а большинство в той или иной форме нечисты. Так что у тебя полно работы, но это даже хорошо. Ты горишь желанием преуспеть.

Концепт: Гару вокруг тебя забыли самую суть Литании. И ты решил напомнить им самым жестоким из способов. Минимальное нарушение священных записей не слишком тебя отвлекает, но ты не станешь смотреть сквозь пальцы на любые преступления против Гайи. Ты стараешься держать свои личные расследования отдельно от дел стаи. Поскольку не хочешь, чтобы они из-за этого попали в неприятности, но память у тебя хорошая, и сила твоя

велика. И ты используешь то и другое, чтобы наказывать всякого, кто избежал правосудия в септе.

Советы по отыгрышу: Закон для тебя - все. И ты не потерпишь никаких пренебрежений им. Утверждай свой авторитет любым способом, которым придется. просто убедись, что никто - человек или люпус, клиат или уважаемый старейшина - не избежит правосудия от твоих когтей. Говори резко и четко, когда это касается воли Гайи; ты знаешь, что правильно. И если прочие чего-то не поняли, твоя задача - объяснить им.

Экипировка: Клэйв.

Торговец Властью

Цитата: *"Я не думаю, что ты догнал, дружище. Видишь ли, все эти союзники, которые, как ты думаешь, у тебя есть, на самом деле сидят прямо вот в этом кармане. Моем кармане. Все ресурсы, от которых ты зависишь - это мои ресурсы. Я парень при власти, и я тот, кто отдает приказы. Так что давай-ка еще раз обсудим ту услугу, которую ты собирался мне оказать".*

Прелюдия: Некоторые люди буквально рождены для того, чтобы править. Так просто природой устроено: те, кто альфа - поднимаются в этой жизни, а те, кто нет - неминуемо становятся прислугой. Так всегда было. Впрочем так и задумано. Ты - Гару, а значит - один из правящей элиты. И буквально ничто не доставит тебе большее удовольствие, чем видеть, как твое племя занимает доминирующие позиции в Нации Гару и ставит всех не-Гару на место.

Старейшины твоего септа не слишком заботливы в твоем отношении. Это не удивительно, поскольку они знают, что ты - угроза их шаткой власти. Если бы они были так хороши, как они думают, они бы уже давно с тобой разобрались. И их неспособность решить проблему в лице тебя обеспечивает тебе миллионы идей о том, как все должно быть устроено. Но хотя ты можешь думать о том, как сместить своих старейшин, твоя главная цель - все еще сражение с Вирмом, ну и чтобы Родичи были в порядке. Те, кто у власти не остаются на этом положении долго, если не уделяют внимания своей ответственности. Твоя стая тоже смотрит на тебя с подозрением, но это просто потому, что они не любят то чувство неполноценности, которое ты у них вызываешь. Ты частенько подозреваешь, что твои таланты могут заставлять их чувствовать себя как добыча, но это неточно. А впрочем, это не слишком важно; до тех пор, пока они подчиняются, и ты уверен, что они останутся в этом положении.

Наедине с собой та маленькая часть твоего сознания, которую ты отказываешься слушать, шепчет тебе, что немалая порция твоей болтовни на самом деле и является просто болтовней. Ты не так хорош, как хочешь казаться. И знаешь это. Однажды, если не будешь достаточно осторожен, эти семена сомнений могут настичь тебя и разрушить иллюзии, на которых строиться твоя уверенность. Это твой величайший страх. И ты постоянно молишься Гайе, чтобы никто о нем не узнал.

Концепт: Ты был рожден, чтобы править. И ты офигенно в этом хорош: лапища твои мощны. Ты смотришь на мир вокруг и используешь каждую возможность, встречающуюся на твоем пути, эксплуатируя окружающих всеми доступными способами, чтобы принудить их к подчинению. Твое племя буквально наполнено подобными тебе личностями. И многие гораздо более умелые во властной игре, чем ты. Некоторые из них взяли на себя обязанности дать тебе урок или два, чтобы ты, ко всему прочему, получил урок послушания. Это пока не сработало, но ты вроде начал улавливать смысл.

Советы по отыгрышу: Многие Лорды находят твою браваду смехотворной. Но ты пока еще не научился уважать своих старших. Ты полностью убежден, что лучше, чего может добиться другой человек в отношении тебя, так это считаться равным. Обращайся со всеми вокруг, будто они некомпетентные деревенщины - потому что так оно и есть (лучше пусть они удивят тебя, чем разочаруют). Напоминай членам твоей стаи и твоим

старейшинам, что власть, которой ты обладаешь непоколебима, при каждой возможности, поскольку крайне важно, чтобы они точно знали с кем имеют дело.

Экипировка: Костюм индивидуального пошива, крутая тачка, топовая мобила, позолоченная визитница, планшет с кучей грязных секретов в нем.

Охотник на Змея

Цитата: *“О, не волнуйся, мой маленький дружочек, очень скоро ты будешь в Малфеасе, где тебе самое место”.*

Прелюдия: Духи шторма поют в твоей крови. И это сделало твою жизнь довольно похожей на ад. У тебя бывают… проблемы с управлением гневом, назовем это так, с тех пор, как ты был ребенком. И они лишь усиливались в процессе приближения зрелости. Все стало попроще, когда другие представители твоего вида нашли тебя после Превращения и объяснили тебе, кто ты есть и почему ты испытываешь то, что испытываешь по отношению к окружающему миру. Ты узнал, что ты - Арун, воин, которому предначертано сражаться ради Гайи и уничтожать тех, кто охотится на Её созданий. Кроме того, тебе рассказали, что ты - Дитя Дедушки Грома. И что гнев управляет твоими деяниями. Что самое главное, ты выяснил, что ты среди - величайших в своем виде, воин, который почувствовал вкус власти и выучился использовать её, чтобы сокрушать других.

Когда Гару твоего септа увидели твою силу, то приняли это, как знак того, что дела септа налаживаются. Ты подтвердил их уверенность в ходе своего Ритуала Посвящения, когда ты повел атаку, уничтожившую гнездо вампиров. Никто никогда не начинал свою карьеру Гару так шикарно как ты. И твое рвение одновременно впечатлило и напугало твоих старейшин. Ты попробовал власть на вкус, и это лишь усилило твои амбиции. Вскоре твой взор обратился к позиции альфы в твоей стае. И кто знает, на какое следующее назначение ты метишь?

Старейшины видят твой потенциал. И он их пугает. Они надеются, что ты будешь оставаться полезной пешкой. Но боятся, что ты слишком быстро сделаешься чрезмерно могущественным, чтобы тебя контролировать. И это заставляет их чувствовать собственную уязвимость. Они думают слишком мелко впрочем. Зачем утруждать себя борьбой за септ, если ты можешь взять под контроль целый регион в будущем! Если ты собираешься сокрушить Вирм, то ты просто обязан взяться за дело всерьез и не давать им спуску. Политика и дебаты могут пойти в задницу по твоему глубокому убеждению - у тебя тут, знаете ли, твари Вирма, которых нужно уничтожать. И все вокруг должны или следовать за тобой, или убраться к чертям с твоего пути.

Концепт: Ты - воплощенная воля Гайи и гнев Дедушки Грома. Лорды Тени, которых ты встречал, думают, что у тебя больше схожего с Потомством Фенриса, чем с “истинными” Лордами Тени. Твоя сила и Ярость пугают, а их комбинация с по-настоящему хищническим сознанием демонстрируют грубую природную мощь, которую даже ветераны войны с Вирмом находят впечатляющей. С этими силой и мощью на щите, ты уделяешь мало внимания и проявляешь мало уважения к тем, кто не показал себя достойными бойцами против Вирма (а это почти все Гару, которых ты знаешь). Это отношение обеспечило тебе врагов в собственном септе, так что лучше смотри за собой и ходи оглядываясь.

Советы по отыгрышу: Твоя стая боится тебя, но также и уважает. Ты поднялся до позиции альфы своей стаи и воспринимаешь это как данность. Люди следуют за тобой, потому что ты хорош в том, чтобы дела делались, нужные события случались, а враги умирали. Сидеть и теоретизировать в области стратегии для тебя скуууууучноооо. Ты чувствуешь себя более в своей тарелке, действуя прямо сейчас и доверяя Гайе вдохновлять тебя на решения в неожиданных и сложных ситуациях, если те вдруг случаются. В любом случае, еще ни один хитрый план не выдерживал реального прямого столкновения с противником, давайте будем честны. Так что какой смысл возиться с деталями.

Экипировка: рюкзак, клык-кинжал, армейская куртка, огнемет (никто не знает

наверняка, откуда ты его достал; но теперь они знаю наверняка, что вампиры шкворчат реально прикольно), пугающая до усрачки ухмылка.

Лорды Тени, Достойные Легенд

Павел переходит к финальной истории сегодняшнего вечера:

Рёв-Грома

Рождение метиса - это всегда трагедия, но иногда оно возвещает нечто куда более зловеще. Так было в случае Рёва-Грома - метиса настолько огромного, что роды убили его мать. И хотя сперва он казался довольно нормальным для метиса, в частности у него не было физических уродств, кроме его размера, и выглядел вполне вменяемым - природа его проклятья проявила себя позднее во всей его жизни. Он был спокойным ребенком. И обладал практически сверхъестественным контролем над собственной Яростью. Однако, проявлял некоторые признаки сумасшествия без видимых на то причин. Некоторые подозревали в нём тварь Вирма, но это было не так. Он просто был метисом, притом таким, который держал в страхе даже самых яростных арунов своего септа.

Рёв-Грома был в основном удивительно спокойным индивидуумом. Говорили, будто его очень сложно спровоцировать. И даже в условиях запредельного давления он спасал свой септ от вторжения Вирма больше чем единожды. Однако, у его контроля была и оборотная сторона. Контроль, который он сохранял мог быть сброшен усилием воли и превратиться в совершенно чудовищное Бешенство в мгновение ока. Некоторые Гару относятся снисходительно к своей Ярости, но не Рёв-Грома. Его Ярость под его контролем, а вот его разум регулярно ускользал из этой крепкой схватки. Видишь ли, он страдал от сумасшествия, которое поселяет в своей жертве одержимость поиском цели.

Боль от осознания убийства собственной матери была началом этой одержимости. Никто в этом мире не способен принять как должное ответственность за смерть своих любимых, и Рёв-Грома не был исключением. Однако, когда он узнал обстоятельства своего рождения и о Литании, которая возбраняет их, он начал понимать насмешку, которой являлось само его существование. Он мог бы оборвать его, конечно, но это было бы слишком просто. Нет, Рёв-Грома выбрал иной путь искупления своих грехов. Он мог заглушить свои свои страдания, заставив своего родителя заплатить за недостаток прозорливости ультимативную цену. Но решил безжалостно уничтожать тех, кто посмел нарушить пункты Литании в каком бы то ни было отношении.

Конечно, даже в XII-м веке мир был довольно большим местом. Рёв-Грома знал, что у него будет много работы. Но это было даже хорошо; так у него все время была миссия, чтобы сфокусироваться на ней. И подходящий шаблон, в контекст которого можно было поместить буквально любое событие. Он начал с того, что выучил буквально всё, что мог узнать о Литании. Это было непростое задание и потому что информация, которую он искал, зарезервирована для старейшин, и благодаря неприемлемым обстоятельствам его рождения. Но он преуспел. И его добродушная натура помогла ему завоевать помощь старейшин. Они не знали для чего он так сильно хочет научиться всему этому. Но не уделяли этот вопросу очень много внимания, списывая все на его натуру филодокса.

Рёв-Грома научился и другим вещам. Он использовал свой огромный размер и свою возможность ходить среди людей, чтобы выучиться искусству кузнеца и сделать себе огромный серебряный топор. Это определенно было крайне болезненное занятие, однако его одержимость удерживала бедолагу у кузнечного горна, пока он не завершил свою работу. В дальнейшем он использовал этот топор, чтобы уничтожать своих врагов: вампиров и Гару наравне, и лишь немногие могли сражаться с ним на равных. И лишь когда он завершил свои многочисленные исследовательские работы, он обернул свой топор к истинной цели, ради которой тот создавался.

Когда гигантский Гару обратился против своих товарищей, их шок и трепет заставил

их осознать, насколько мало они подготовлены ко встрече 12-ти футовым криносом весом в тонну, орудующим огромным серебряным топором. Цитируя отрывки из Литании, он прорубался сквозь собственный септ, убивая всех, кого находил недостойными. Немногочисленные выжившие дрожали от ужаса, пока он продолжал продвигаться от септа к септу, находя нечистоту в рядах Нации. Никто не был в безопасности от его тщательной и придирчивой проверки. И вскоре он стал одним из самых внушающих страх Гару во всей Европе.

Даже во власти безумия Рёв-Грома всегда был скрупулезен и выдерживал абсолютную чистоту Литании. Он всегда защищал Завесу. И никогда не нанёс вреда Гару, который не нарушил законы Литании по собственной воле. Это было то самое приближение к идеалу, которое внезапно озарило Рёва-Грома, окруженного толпой последователей, когда другие Лорды Тени оценили его фанатичность. Некоторые надеялись использовать его идеалы, чтобы решить собственные проблемы, но это не случилось ни разу. Подобные себялюбивые ничтожества были среди тех, для кого его топор оказался последним в жизни зрелищем. Только чистые могли присоединиться к нему. И многие исследователи среди Лордов Тени уверяют, что именно угроза мести с их стороны удерживала их племя, а в действительности и всех Гару Европы в здравом рассудке и следовании Литании в ходе жестокого и полного боли XII-ого века.

Фанатичность Рёва-грома не умерла вместе с ним, конечно. Его последователи сохранили его идеи и продолжили его работу до наших дней. Они все до единого филодоксы. Их знают в рядах нации, как Судей Рока.

Железная Дева

Войны и хаос, с которым ассоциируется правление Графа Дракулы в XV-м веке, привели ко множеству неожиданных событий в Валахии, но некоторые были шокирующими даже по стандартам Гару. Одним из подобных событий было изнасилование Селестины Григориас, известной также как Селестина Храбрая, защитница септа Ночного Неба. Довольно трудно представить одного Гару, который насилует другого. Но это были безумные времена. Насильник Селестины полностью отдался своему безумию, предавшись этому и многим другим нечестивым актам, прежде, чем был уничтожен. К ужасу Селестины, преступление против неё принесло свой плод и она родила метиса несколькими месяцами позже.

Как и все метисы, дитя Селестины было далеко от нормы. Тем не менее вопреки распространенной ситуации и в сильном контрасте с ней, дитя не имело физических уродств. Наоборот, она была довольно хороша собой. Проблема была в её *присутствии*. Все Гару так или иначе, в большей или меньшей степени заставляют людей чувствовать беспокойство или страх. Этот эффект особенно силен для тех, кто щедро благословен Яростью. Но в случае юной Сони её воздействие на людей и Гару в равной степени, сделало бы даже самого яростного из арунов милой овечкой на её фоне. Септ проголосовал за то, чтобы уничтожить ребенка. Но Селестина была непоколебима: её мало волновало, что само существование её дочери было нарушением Литании, как и то, что её товарищи по септу впадали в ужас каждый раз, когда дитя оказывалась в одной с ними комнате. Она решила взрастить свою девочку. Если хоть кто-нибудь попытался бы забрать Соню, Селестина бы разорвала его.

Вопреки всем стараниям Селестины, детство Сони все равно было ужасным и полным боли. Никто не доверял ей, и даже её собственная мать боялась её. Не удивительно, что она выросла замкнутой и суровой. При всей своей отверженности и отчужденности она не поддалась желанию умереть от вампирских клыков или иным другим самоубийственным способом. Наоборот, она решила доказать, что достойна своего рождения, разделавшись с полдюжиной атакующих во время одного из вампирских рейдов на её каерн. Окруженная телами кровососов, она заставила своих ненавистников признать её, как одну из них. Она была слишком ценной, чтобы продолжать её игнорировать.

Это трудное признание было последним шагом для принятия Сони в обществе Лордов Тени. Она быстро показала себя эффективным лидером, а достойным воином она показать себя уже успела. Она научилась использовать свою ауру ужаса к собственной выгоде, сочетая её со своими прекрасными серебряными волосами и угольно-черными глазами, чтобы создать образ неумолимой воительницы. Члены её септа боялись её, особенно когда её тактика против кровососов показала себя потрясающе эффективной. Страх перед ней лишь усилился, когда она показала себя умелым создателем фетишей; лорды Тени должны благодарить её за тален Кровь Пиявки, который спас тысячи жизни Родичей в последующие века.

В дальнейшие годы Соня стала защитницей септа Ночного Неба. И её железная рука сохраняла безопасность этого священного места в самые тяжелые для Валахии времена. В конце концов она пала в битве с кровососами, сраженная одним из их нечестивых магов, но перед этим успела уничтожить их самых могущественных воинов. Её помнят и по сей день, как пример наивысшего признания и чести, какие только может заслужить метис. И она служит примером того, чего ты можешь добиться, когда весь мир настроен против тебя.

Черноклык

Когда люди охотятся на волков, убивают ли они их из-за угрозы стадам или просто ради спортивного интереса, волки обычно не могут ответить. Они или убегают или становятся жертвами человеческой злобы. Но когда волк, ставший объектом охоты - это Гару, у него есть и третья опция - атаковать в ответ. Это и сделал великий люпус, известный как Черноклык. И он возвышается среди бесславных Лордов Тени, как один из величайших мясников племени во все времена.

Черноклык родился в Вивараи, что неподалеку от Аверна во Франции в 1762 году. Он и его стая были в постоянных сложностях с людьми, поскольку они пожирали человеческих детенышей, вследствии чего люди охотились на всех волков в регионе. Когда Черноклык прошел свое первое превращение, то узнал о своем наследии Лорда Тени и что это означает, и научился видеть в людях больше, чем просто хищников-конкурентов. Он научился видеть в них свою добычу.

Не секрет, что многие Лорды Тени были среди Гару наименее положительно воспринявших Конкордат. Они были в действительности лобби продолжения Владычества и не желали отказываться от контроля над людишками и сокращения их численности. В то же время, большинство Лордов были достаточно умны, чтобы понимать - продолжать вести подобную деятельность может только дурак - и потому что это против Гайи и потому что это ухудшило бы отношения между людьми и волками. Но Черноклык не испытывал по этому поводу никаких неудобств. Люди были для него паразитами, и он решил истреблять их точно так же, как они истребляли волков.

Кровавый путь Черноклыка начался в Вивараи, где он выпотрошил дюжину человек в течении недели. Он не был один в своем преступлении; два огромных Родича сопровождали его. Массивные черные волки, которые разделяли его ненависть и не знали страха перед человечеством. Два месяца спустя после начала их кровавого террора, трио переместилось в Живодан. И в этой густонаселенной области стая предалась охоте на людей со рвением, которое заставило бы гордиться и Красных Когтей. В течении следующих трех лет они убили более сотни человек, что делает их одними из самых жестоких убийц Нации Гару.

Лорды Тени, конечно, вынуждены были загнать их и уничтожить как диких зверей. Их действия подвергали угрозе Завесу, а у людей и без того была тьма тьмущая поводов убивать волков в Европе. Однако, Черноклык прекрасно знал местностность и показал себя невероятно скрытным и ловким. Более того, он был не один в своем деле; множество других Гару, равно Теневых Лордов и Красных Клыков, пришли на помощь преступному люпусу, давая ему укрытие, чтобы его преследователи не могли преуспеть в своей миссии. Конечно, ему помогало и то, что он мог притворяться человеком. В конце концов его последователи

искали волка, а не человека.

Учитывая, что Черноклык был довольно умен, он понимал, что кровавая баня которую он учинил, не может продолжаться бесконечно. У людей есть пределы терпения, и когда они решают драться в ответ, то показывают себя умными и способными врагами. Король Луи Пятнадцатый отправил нескольких людей, чтобы разыскать волка-людоеда и в сентябре 1765-го один из Родичей Черноклыка был убит Антуаном де Ботернэ, великим охотником на волков и распорядителем королевских игр. Решив, что они убили именно Черноклыка, люди во Франции решили отпраздновать это событие. Когда новости распространились, кровавая жатва Черноклыка продолжилась с новой силой, ведь теперь она не встречала сопротивления. 18 июня 1767 года местный фермер по имени Жан Шастель нанес меткий выстрел серебряной пулей в грудь Черноклыка, навсегда оборвав его нечестивую охоту. Шастель был нашим Родичем, и он был среди местного ополчения, организованного в охотничьи партии, чтобы выследить последних Родичей Черноклыка. Данная конкретная партия преуспела, как нетрудно догадаться. Возлюбленная волчица “героя” была убита через неделю. Вот так закончилась легенда, которая с тех пор преследовала Лордов Тени и бросила тень на их репутацию.

Эвелин Константин

Родилась в семье богатого медиамагната в Нью-Йорке. Эвелин выросла и стала топ-менеджером потрясающей воображение успешности и эффективности задолго до того, как узнала что-нибудь о своем наследии Лорда Тени. Она культивировала в себе способность к убеждению, пока зарабатывала свою степень MBA в Гарварде, она научилась использовать комбинацию бизнес схем, женского обаяния и политической безжалостности, чтобы быстро сложить в свой уютный кармашек всю бизнес-империю отца. Немного разумного манипулирования обеспечило падение её братьев в глазах отца, оставив её единственной наследницей значительного состояния.

Ева стала даже более пугающей, когда прошла свое запоздавшее первое превращение. Она вошла в общество Лордов Тени, как рыба в воду. И быстро смогла набрать значительный вес в племени. Совершенно не впечатленная тем, что она быстро определила “спиритическую чушь”, Эва сконцентрировала свое влияние на зарабатывании все большей и большей власти для себя лично, без сожаления сокрушая соперников и заставляя врагов страдать. Она стала в сущности архетипичный Лордом Саммита, поглощенная собственной властью, до той степени, что все остальное делалось неважным для неё.

Если бы это было все, что о ней стоило рассказать, я бы не стал ей и вовсе уделять никакого внимания. Но некоторые большие дела начинаются с малого.

Это история началась со старого врага - вампира, которого Эва унизила годом ранее. Мы решили не запоминать его имя, поскольку это подарило бы ему незаслуженное уважение. Этот вампир входит в нашу историю вместе со своим полным букетом планов мести, направленных на то, чтобы уничтожить Эву, её семью и её образ жизни. Он начал с осквернения одного из немногих настоящих друзей Эвы - женщины, которая оставалась ей верна всю жизнь вопреки непростой натуре Эвы. Эва оказалась вынуждена убить единственного своего близкого человека в этой жизни, и возжелала отомстить десятикратно. Но её соперник, вампир, уже начал поднимать ставки. Он воззвал к одному из старейших врагов нашего племени, врагу и мяснику Старого Света - старейшине вампиров невероятной хитрости и жестокости - Владимиру Рустовичу.

Рустович вошел в игру стремительно, убив отца Константин, в то время как его прихвостни-кровососы саботировали одну из ключевых компаний в холдинге семьи. Не готовая встретить двух врагов подобной мощи одновременно, Эва обратилась к своему септу за помощью. И в этот момент для неё все изменилось. Эва привыкла к предательству, и это было для неё довольно разумно: ожидать его и здесь. Многие члены её септа нашли бы её падение весьма приятным, но шанс расправиться с вековым врагом - ненавистным

Рустовичем, был слишком ценен, чтобы его упустить. И это была возможность, которую они не упустили.

По отдельности Лорды Тени - мастера манипулирования, но вместе… Они не чувствуют себя дома среди людей, как вампиры или Стеклоходы, но они все еще весьма способны и могут собрать значительные силы соплеменников. Эва продолжала крушить кровососов даже когда оба главных противника обрели окончательную смерть, вплоть до момента, когда Маркграф Конецкий обратил внимание на перспективную юную особу. Он вышел с ней на контакт в надежде привлечь часть её бизнес-инвестиций в Восточную Европу.

Это непрактично - быть полезным и не получать ничего взамен, однако Эва теперь работает на столь непрактичную цель в надежде, что это окупится, потому что когда это произойдет, Маркграф станет неостановим.

“Шёпот-во-Тьме”

Большинство Гару осознают необходимость сражаться с Вирмом тем или иным образом. И делают, что могут, чтобы сдерживать чудовищ. Большинство Гару так же думают, что тот способ, который они выбрали - это правильный способ и ищут методы убедить или заставить других Гару следовать за ними. Лишь немногие имеют достаточно крепкую волю, чтобы вонзиться в сердце Вирма в одиночку без стаи, без Родни, без септа. Неизвестные и непризнанные, обреченные быть забытыми в случае успеха или вовсе кануть в лету, если провалятся. Шёпот-во-Тьме - один из таких Гару.

Шёпот впервые дал о себе знать несколько лет назад, когда вошёл прямиком в септу Черных Фурий и описал им схему ближайшего Улья Танцоров Черной Спирали с поразительной точностью. Он рассказал, как именно планировал разрушить улей, но что у плана больше шансов на успех, если септа соизволит ему пособить. Пока пораженные Фурии лишь слушали, как он сможет саботировать охрану Улья, таким образом открывая Фуриям возможность уничтожить врагов, которые годами их терзали. После некоторых дебатов лидеры септа решили проверить историю странного гостя. В подтверждение своих слов Шёпот оставил Улей Танцоров полностью беззащитным, обнажив их как дешевую стриптезершу для атаки Фурий. К их еще большему удивлению поразительный Гару, который открыл им дверь, просто исчез. Одна из Фурий, конечно, утверждала что видела его на какое-то мгновение в ходе битвы, но никому из них не удалось найти его после падения Улья. Просто его задание было закончено, и он отправился на поиски следующего.

В последующие месяцы Шёпот повторил ту же схему в нескольких септах по всему миру: он появлялся внезапно, предоставлял некоторую критическую информацию об угрозах довлеющих над этим септом, проникал во вражескую крепость и подрывал её изнутри. Когда дело было сделано, вновь исчезал без следа. Когда Гару по всему миру стали расследовать деятельность полумифического Гару, они обнаружили, что лишь в одном можно быть уверенным полностью: он был истинным Сыном Грома, что без сомнения определяло его как Лорда Тени.

Когда стали всплывать доказательства, дознаватель Лордов Тени начал собирать кусочки этого пазла воедино. Таинственный Гару появляется по ночам, разговаривает обычно шепотом или просто очень тихо, что стало поводом этому дознавателю дать загадочному брату прозвище “Шёпот-во-Тьме”, предпочитает форму люпус, что практически наверняка делает его волкорожденным. А его тактика выдает в нем рагабаша. Иной не избрал бы подобный путь. Определенно мастер маскировки - одна стая Костоглодов клялась, что он при них обратился омерзительной тварью Вирма (полностью, включая порчу), чтобы проникнуть в гнездо фоморов. И не было повода усомниться в дикой истории, поскольку все остальные её подробности были проверены самым тщательным образом и нигде не разошлись с истинной. Наконец, его modus operandi убедительно доказывает, что он скорее всего Светоносец, что объясняет его одиночную миссию. Что это не объясняет, так это

параноидальную секретность, которая окружает каждое его действие; Дары, которые он использует доступны только тем, кто заслужил высокий Ранг в обществе Лордов Тени, однако, таинственность его настолько высока, что никто даже имени его не знает! Духи должны знать о его похождениях, но для них неудивительно быть настолько скрытными о столь беспрецедентном герое.

Оставляя в стороне его таинственное поведение, лишь немногие могут отрицать, что вмешательство Шёпота-во-Тьме оказало особе влияние на все племя. Некоторые чувствуют себя устыженными его действиями, поскольку он явно совершенно не заинтересован ни в личной власти, ни в известности среди соплеменников. Кажется, что у него есть поддержка в той или иной форме, поскольку ни один Гару, даже Светоносец, не может действовать совершенно независимо и выучить при этом те невероятные трюки, которыми владеет Шёпот. Это заставляет Судей Рока интересоваться как относиться к подобному; очень мило со стороны Шёпота организовывать штурмы вражеских крепостей налево и направо, на факт того, что он делает все это неузнанным, ставит многих в тупик. Более того, если он смог добиться всего этого без поддержки со стороны племени, что остановит преступного Лорда Тени от того, чтобы действовать подобным образом - но с куда более зловещими устремлениями? Судьи не могут позволить себе закрывать глаза на подобные вероятности. И то, как поступить с Шёпотом - это серьезная дискуссия во всем племени.

Мигель Гутьеррес

Мантия власти, которую ассоциируют с теургами Лордов Тени, довольно тяжела. Лидеры ожидают, что ты предсказываешь будущее, товарищи по стае просят твоего совета во всем, что связанно с мистикой и каждый смотрит на тебя с подозрением и злобным прищуром, ожидая подвоха. Так все всегда было устроено и будет, и Мигель быстро это понял. Он был, впрочем, белой вороной среди Лордов Тени с момента своего вступления в племя. И никогда особо не стремился к преимуществам, которые давала власть. Для него это была просто какая-то чушь, что делало его социально неприемлемым еще до того, как его жизнь действительно стала отклоняться от нормы.

Младший из шестерых детей, Мигель родился в Гваделупе, Мексика. Кроме того, что это пригород Монтерея, Гваделупе находится буквально в броске камня от самого большого в Мексике национального парка под названием “Комбрэ-дэ-Монтерей”. И именно там Мигель проводил большую часть своего свободного времени, пока был ребенком. Он был из очень бедной семьи, но это никогда не мешало ему восхищаться окружающим миром и его собственным местом в нем. Эта перспектива во взгляде на жизнь сдерживала Ярость, вырвавшуюся на свободу во время Первого Превращения, которое было менее травматическим, чем у большинства Гару. И он вышел из этого испытания словно еще до него обрел духовное пробуждение. Подобное необычное обстоятельство вместе со спокойным темпераментом оказались достаточны, чтобы сделать Мигеля достойным теургом, который сразу же привлек определенное внимание. Его способность связываться с собственными Предками сделала его одновременно и пешкой, и революционером его септа.

Духи говорят на множестве языков, и Мигель понял, что ему трудно понять, что они от него хотят. Один конкретный предок, Гару с темной шерстью, подернутой белизной от старости, был особенно назойливым. Этот Гару заставлял Мигеля наблюдать сцены из далекого прошлого, в которых чудовища раз за разом разрывали на части огромную летучую мышь снова и снова. Чувство вины, связанное с этим видением было всепоглощающим. и Мигель не мог понять, почему. Доведенный до грани сумасшествия, молодой теург отправился в умбральный поиск, чтобы найти причину вины беспокойного духа. Он обследовал руины по всей Мексике. Изучал всё, до чего мог дотянуться о людях из видений. То, что он обнаружил, весьма удивило его: дух оказался Гару по прозвищу Темный-Коготь-Мщения. И он был тем самым Гару, чьи когти разорвали последнего Камазотц.

Старейшины Мигеля были ошеломлены подобным событием, поскольку никто из семьи Мигеля никогда не контактировал с Темным-Когтем-Мщения прежде. Одно уже это сделало событие из ряда вон выходящим. И Лидеры септа решили, что Мигель должен провести своё исследование, чтобы понять, как лучше к нему отнестись. Однако, Мигель нашел лишь один способ разрешить получившуюся загадку: он решил искать встречи с Летучей Мышью, павшим патроном Камазотц, чтобы дать своему предку возможность упокоиться раз и навсегда. Единственным способом сделать это, к сожалению, было путешествие в Малфеас, истинно нелегкий подвиг. Стая Мигеля, уже не говоря о старейшинах септа, тут же отказались от идеи как от конченного абсурда. Подобное путешествие было очевидной идиотией и все желали найти другой способ разобраться с беспокойным духом. Однако, Мигель был сделан из более прочного теста, чем всем казалось. Сила его воли была непреклонна. И его абсолютный отказ изменить свое решение даже в малейших деталях в конечном итоге взял верх и привел к перемене решения септа. Старейшины умыли руки по его вопросу, а вот его стая не бросила безумца - настолько велика была их вера в его видения. Так они и отправились в Малфеас.

Никто из стаи Мигеля не расскажет об этом подходе, так же они будут молчать и о встрече с Летучей Мышью в финале своего путешествия. Все, что известно, так это, что Мигель вернулся могучим теургом, а его стая была сломлена и опустошена пережитым опытом, и что теперь Летучая Мышь служит тотемом их стаи. Септ, в котором живет стая, был переименован в септ Матери Земли. А те, кто не принял откровений Мигеля, быстро были вынуждены покинуть эти места. В то же самое время Мигель обернул уникальные дары, предоставленные его патроном, против миньонов Вирма, вгрызаясь в вампиров Шабаша, которые терроризировали города и мегакорпорации, истощающие Мексику и юг США с одинаковым рвением.

Что случилось с Мигелем и его стаей, и что это должно означать - один из главных дискуссионных вопросов в племени. Мигель не пахнет Вирмом, и его запах ничем не скрыт. Он от Гайи и всегда был, однако, Летучая Мышь не была исцелена полностью; это все еще падший тотем, хотя теперь у него есть аспекты и Гайи, и Вирма. Ультимативно важно в этих событиях и для Мигеля, и для Нации Гару быть крайне внимательными, чтобы не пропустить возможную ловушку главного врага.

Внешность: Мигель довольно непримечательный метис примерно 17-ти лет. Он всегда выглядит крайне серьезным, поскольку его мрачный опыт в Умбре обеспечил, то что он относится к своей роли теурга и защитника Летучей Мыши крайне скрупулезно. Он долговязый мексиканский волк в своей форме люпус. И довольно невысокий в криносе - едва ли семь футов высотой, а весит не более трехсот фунтов.

Советы по отыгрышу: Ты был ребенком, который всегда восхищался окружающим миром, с широко открытыми глазами и верой в чудеса. Эта часть тебя все еще жива где-то глубоко внутри, но её заглушил твой поход ради возрождения Летучей Мыши как тотема Гайи. Теперь ты серьезный и могучий теург и относишься к этой роли со всем рвением. Обращайся за поддержкой к членам своей стаи, но не позволяй им сбить тебя с пути, если серьезно на что-то нацелился, ни при каких обстоятельствах. Планы Гайи на тебя уже сейчас довольно ясны. И хотя ты сожалеешь о боли, которую пришлось испытать твоей стае ради тебя, нельзя позволять этим сожалениям помешать твоим планам.

Порода: Хомид
Покровительство: Теург
Ранг: Третий

Маргграф Юрий Конецкий

С самого начала своей жизни, вскоре после окончания Второй Мировой Войны, Маркграф Конецкий был окружен знамениями величия. Его отец, Лорд Тени широко известный в Германии, пытался объединить племена Гару после трагедии войны, а его мать

использовала свой статус Родича Серебряных Клыков дома Полумесяца в надежде исцелить раскол между этими племенами. Политика человеческого мира и раздоры в Нации Гару сделали подобные объединения невозможными, как и тот факт, что Серебряные Клыки сохраняли свою хватку в септе Ночного Неба. Но старший Конецкий отказался сдаваться: он цеплялся за свои идеи во время детства Юрия. Всегда учил своего сына поддерживать силу в Лордах Тени и делать все возможное, чтобы объединить племена Нации Гару воедино, чтобы они могли выкорчевать Вирм из этого мира и навсегда покончить с его ужасами. И ужасами Войны.

Конецкий принял слова своего отца близко к сердцу. И без устали тренировался, чтобы стать сильным лидером, каким хотел видеть его отец. Он стал безжалостным политиком, унаследовав титул своего отца. И начал сражаться с Вирмом в Германии, даже прежде, чем его настигло Первое Превращение. Он был легендой уже к тому моменту, когда ему исполнилось двадцать. И раз за разом отказывался сдаваться в лапы смерти прежде, чем сможет сразиться с Вирмом лицом к лицу.

Эта возможность представилась ему в 1991 году, вскоре после падения Берлинской Стены. Лорды в септе Маркграфа возликовали, но Конецкий знал, что это лишь начало его битвы. Холодная Война погрузила мир в некое подобие стазиса, который подавил попытки Вирма вонзить клыки в горло Гайи. Однако, когда война закончилась, не осталось ничего, чтобы встать на пути Вирма. Маркграф действовал быстро, чтобы спасти Лордов Тени и их земли в Румынии от попытавшихся наводнить их кровососов. Дома, в септе Ночного Неба, Юрий Конецкий встретил свою судьбу. С этого момента его личный мир покатился в ад.

Вампиры, которые наводнили Карпаты, были серьезной угрозой, однако Лорды Тени веками имели дело с этими чудовищами. Теперь у Маркграфа хотя была возможность разобраться ещё и с отравленными Вирмом экономическими группировками, действующими в регионе, которые были заняты тем, чтобы нажиться на хаосе послевоенных лет. И пока Югославия разрывала сама себя на части, Конецкий обнаружил, что теперь у него прибавилось проблем: чудовища Вирма, которых в регионе давно уже не видали. И пока большинство Гару говорили, что ситуация быстро скатывается от плохой к ужасной, Маркграф понял, что в действительности дела идут идеально: все стало достаточно ужасно, чтобы племена наконец пришли в себя и признали необходимость объединения под соответствующим управлением, без которого им никогда не удастся отвоевать свой мир у чудовищ. Спустя несколько лет войн, осторожных переговоров с племенами вроде Черных Фурий, Красных Когтей и Потомства Фенрира, да может еще немножечко безжалостности позволили Конецкому создать коалицию Гару, целеноправленно крушащую все оплоты Вирма в Восточной Европе и вместе с Красными Когтями добиться немалого прогресса в зачистке Югославии и соседних стран, рухнувших в беспросветный хаос после падения коммунизма. Теперь же для Маркграфа все налаживается. И его притязания на лидерство оказались безапелляционно успешными.

Внешность: В хомид-форме Маркграф по-дикарски привлекательный мужчина, едва переваливший за 60. У него длинная борода и длинные волосы, его окружает невероятной силы аура хищника. Он одевается с суровой элегантностью, соответствующей нуждам момента. В форме люпус он - мощный, с гладкой шерстью угольно-черного цвета волк.

Советы по отыгрышу: Твоей идей не было узурпировать контроль над Нацией, свергнув Серебряных Клыков. В действительности ты был довольно-таки уверен, что оставишь лидерство среди Гару тем, кто покажет себя достойным. Просто никого подходящего не нашлось. И в результате тебе пришлось выйти вперед и подчистить за этими неудачниками их бардак. Теперь уже ничего не имеет значения. кроме победы. Победы над вампирами, над фоморами, над бэйнами. Над любым, кто дерзнет встать у тебя на пути. Для Гару попроще это было бы одержимостью - но для тебя это истинная прозорливость.

Порода: Хомид

Покровительство: Теург

Ранг: Шестой

Ритуалы: Конецкий - теург 6-ого Ранга и поэтому знает все ритуалы, которые не ограничены специфическим племенем или регионом.

Фетиши: Браслеты Грома, Великий Клейв. И как один из самых могущественных Гару в мире, Маркграф может получить практически любой фетиш по собственному желанию, а тех, что у него нет, он получит на следующий день после того, как пожелает. Если не в тот же день, конечно.